konsoli pelaaja

€ 5,03
29,90 mk

06/01
Kesä 2001

JÄTTIJULISTE! Star Wars: Starfighter

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY • GAMECUBE • PLAYSTATION2 • XBOX • WONDERSWAN

XBOX
Testasimme ensimmäisiä pelejä

Black & White
Hyvä/paha? Sinä valitset

Conker's Bad Fur Day
Nintendon skandaalipeli on täällä

Daytona USA 2001
Huippukäännös arvostelussa

STAR WARS
Arvostelussa sekä Starfighter että Battle for Naboo



ARVOSTELUSSA mm: Fear Effect 2: Retro Helix • Street Fighter EX3 • Indiana Jones and the Infernal Machine • The Simpsons Wrestling

ENNAKOT: Extreme-G 3 • Escape From Monkey Island • Legacy of Kain: Blood Omen 2 • Klonoa: Empire of Dreams • Run Like Hell • The Devil & I

KIIHTYVÄ KEHITYS

Joskus nopea kehitys suorastaan hirvittää. Kymmenen vuotta sitten meillä ei ollut aavistustakaan siitä, millaisia tulevaisuuden konsolipelit olisivat, ja kehityksen huippua edustivat pelit, joiden design saa veteraanipelaajan hymyilemään ja nuorempaa polvea edustavan nykypelaajan räjähtämään nauruun. Pelien nykyinen kehitys on ollut huikaisevaa, koskipa se sitten racing-genreä tai roolipelejä. Uuden sukupolven konsolien myötä pelitalot saavat käytännössä täysin vapaat kädet – enää rajoja eivät aseta niinkään konsolin tekniset rajoitukset kuin tekijöiden taidot ja mielikuvitus. Olemme totisen muutoksen edessä.

Microsoftin edustajien puheet konsolipelien yhtäläisyydestä taiteen kanssa pistävät mietityttämään. Tässä numerossamme tarkastelemme yrityksen uutta näkemystä, joka on ihastuttanut ja vihastuttanut pelaajia ympäri maailmaa. Huomiota saavat myös Xboxin uudet pelit – nostavatko ne konsolien kehityksen vielä jyrkempään nousuun vai olemmeko menossa Microsoftin markkinointikoneiston virittämään lankaan? Tutustu reportaasiimme ja tee omat johtopäätöksesi.

Tässä numerossamme tutustumme myös Peter Molyneuxin odotettuun *Black & Whiteen*. Onko konsolipeliversiosta PC-originaalin haastajaksi? Onko peli virheetön vai pelkkä antikliimaksi? Vastauksemme ei liene aivan yhtä mustavalkoinen kuin pelin nimi, vaan jokin harmaan sävyistä.

Kesän kunniaksi teimme mieliksi kaikille animen ystäville – nyt Anime Express on kaksisivuinen ja pitää sisällään mielenkiintoisen piirustuskilpailun. Mukana on myös lukijalahja, jota et muualta löydä: tällä kertaa liitteenämme on *Star Wars: Starfighter* –jättijuliste. Saman pelin arvostelu löytyy sisäsivuiltamme, joten tarjolla on tuttu, tanakka viihdepaketti! Muista nauttia sekä kesästä että konsolistasi...



VEIKKO MALMBERG

KONSOLIPELAAJA: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus),
278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287
E-mail: konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin. Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:
Veikko Malmberg
Jukka Torvinen, Iska Ruohonen
Anna Pertola, Esa Toivonen
Hetta Puustinen

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:
Tobias Bjarneby, Martin Johansson, Micke Weichbrodt, Anna Clason, Lena Laurén, Louise Bååth
Lovisa Lundström, John Carling, Daniel Grigorov, Mats Lundgren, Jonas Svensson

TAITTO: Kimmo Torvinen,
Kristiina Halonen / Toto Prod.

KANSI: Toto Prod.

MARKKINOINTI: Jarmo Ojanen

ILMOITUSMYYNTI:
Mediainvestor Finland Oy
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-650 400

PAINOPAIKKA:
UK PressMedia Oy / Uusi Kivipaino Oy,
Tampere 2001
ISSN 1458-0454

14

BLACK & WHITE



30

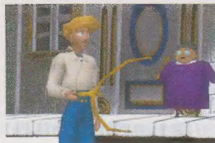
CONKER'S BAD FUR DAY

KONSOLIPELAAJA 6 / 01

SISÄLLYS


10 PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2


10 EXTREME-G 3


11 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND


11 RUN LIKE HELL

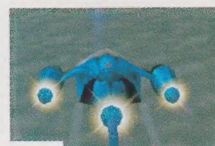

12 LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2


12 KLONOA: EMPIRE OF DREAMS


13 FLOIGAN BROTHERS


13 MEGA MAN EXE: BATTLE NETWORK

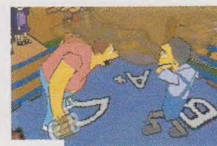

32 STAR WARS: STARFIGHTER

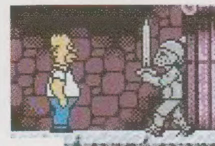

34 STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

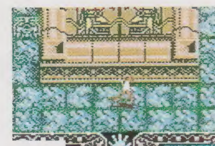

36 DAYTONA USA 2001


38 FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX


40 STREET FIGHTER EX 3

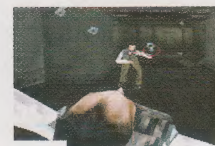

43 THE SIMPSONS WRESTLING


46 THE SIMPSONS: TREEHOUSE OF HORROR


47 INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE


49 MICKEY'S SPEEDWAY USA


51 PIPE MANIA 3D


52 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR


53 TIGER WOODS PGA TOUR 2001


56 THE DEVIL & I

ARVOSTELUT

VAKITUISET

POSTIA

Konsolipelaaja toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleeksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on **Konsolipelaaja/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi**

Jo toinen Konsolipelaaja tuutista ulos ja meno sen kun paranee!Älläkin kertaa luvassa kosolti mielenkiintoisia kysymyksiä ja vastauksia varmasti ajankohtaisista aiheista, eli peleistä ja konsoleista. Onpa tuossa vielä aivan mahdottoman upea piirustuskin tarjolla silmienne iloksi. Eipä voi muuta kuin ihastella piirtäjän kätten jälkeä, minä kun en nykyään osaa edes nimeäni kunnolla piirustaa ilman tietokoneen apua. Aurinkoisia lukuhetkiä kaikille!

Hei toimitus!

Halusin kirjoittaa lehteenne hieman uutta keskustelun aihetta. Keskustelin äskettäin internetissä peleistä ihmisten kanssa ja pian keskustelu päätyi emulaattoreihin. Sain kuulla kuinka monilla oli kaikki vanhat NES:n ja SNES:n menestyspelit ja kysyin kuinka ihmisillä oli varaa niitä ostaa. Vastaus tietenkin oli, että he eivät osta pelejä vaan imuroivat netistä emulaattorit ja niihin pelit. Hetken aikaa mietin tilannetta ja sitten aloin selata nettiä. Yllätyin kovasti huomatessani kuinka helposti netistä voi saada kaikki pelit ja emulaattorit mitä vain ikinä voi haluta. Jätin kuitenkin pelit rauhaan ja aloin ajatella. Tosihan on, että piratismi ja emulaattoreiden käyttö vaikuttavat pelien tuottajien talouteen. Mahtavat yhtiöt kuten Square, Konami ja Nintendo menettävät huomattavan määrän rahaa kun kaikki voivat hakea pelit netistä. Jos tätä jatkuu yltiömäisesti kovin pitkälle, voi olla että yhtiöt alkavat menettää uskonsa rehelliseen pelimyyntiin. Mutta kuitenkin, keskustelin asiasta useiden kanssa ja huomasin, että emulaattoreiden puolestapuhujiakin on, eikä perustelut olleet kaikki ihan huonoja. Esim. sellainenkin kanta on, että emulaattorit tukevat konsoleita ja peliyhtiöitä sillä tavalla, että ensin voi kokeilla pelejä rauhassa ja jos ne miellyttää niin sitten voisi ostaa itse konsolin. Kuka tietää käykö näin koskaan, mutta mahdollista se on. Toinen kanta oli sellainen, kun usein paljon todella hyviä pelejä jätetään Euroopassa julkaisematta, niin emulaattoreiden avulla voi päästä käsiksi niihinkin. Tai jos joku pelikone jää julkaisematta Japanin ulkopuolella, niin emulaattorin voi imuroida ja näin kokeilla konetta ja sen pelejä, esim. MSX-kone, jolle on tehty Kojiman alkuperäiset *Metal Gear* -pelit. Näitä pelejä ei ole Euroopassa, mikä on suuri sääli. Onko emulaattorit ainoastaan huono asia? Vai voiko niistä löytää jotain hyvää? Itse en täysin puolla niitä, ne kuitenkin ovat laittomia ja niiden käyttö vahingoittaa pelin tekijöitä. Ottakaa lukijat kantaa, kertokaa omat näkemyksenne ja lisätkää kaikkea mitä tästä tekstistä puuttuu.

T: Gamer

PS. kiitos toimitukselle hyvästä lehdestä!

Kiitokset kiitoksista! Kovastihan noita emulaattoreita eri puolilla parjataan, mutta esitit itse ihan mielenkiintoisia näkökohtia sekä puolesta että vastaan. Vanhoja koneita, kuten juuri MSX, C64, Spectrum, Amstrad ja miksei myös NES ja SNESkin voi tosiaan olla hieman hankala enää mistään löytää ja joskus olisikin mukava pelailla niille joskus aikoinaan julkaistuja huippupelejä. Vaikkei laitteita enää valmistetakaan, on pelien tekijöillä silti vielä oikeudet tuotoksiinsa. Osittain tästäkin johtuen emulaattoreihin suhtaudutaan vielä melko kylmäkiskoisesti. Sitten ovat tietenkin niiden konsolien emulaattorit, joita vielä on myynnissä ja joille pelejäkin ahkerasti julkaistaan, kuten PS, N64 ja GB. Itse olen aika ajoin pelannut legendaarista *Bruce Leetä*, joka joskus aikoinaan julkaistiin vanhalle kunnon Spectrumille (Kyllähän minulla vielä Spectrumkin on, mutta yksikään kasettipeli ei enää suostu toimimaan, ainoastaan moduulishakki toimii!). Kirjoitelkaahan arvoisat lukijat omia mielipiteitänne asiasta!

KoPemon

Arvoisa Konsolipelaajan väki:

Tämä on nyt aivan eka kerta kun kirjoitan palstallenne. Pitää yrittää olla asiallinen. Olen Konsolipelaajan tilaaja, aloitin Super Powerin viimeisestä numerosta tilaamisen ja ihastuin lehteenne. Olen kuitenkin ostanut kaikki lehtenne siitä numerosta lähtien jossa oli Perfect Darkin arvostelu ja MGS2 artikkeli. Mutta asiaan:

1. Minusta olisi hyvä jos julkaisisitte pelien arvostelu/ennakoiden yhteydessä pelin ikärajan. Itsekin odotin Driver 2:sen ilmestymistä hartaammin kuin synttäreitä tai kesälomaa, mutta yllätys yllätys peli olikin K-15 enkä näin ollen saanut sitä.
2. *Oni* on aivan MAHTAVA. En joskus ymmärrä makuanne arvostelussa. (tai onkohan se PS2 versio huonompi kuin PC...?)
3. Uusi nimi on paljon Parempi isolla peellä. Super Power kuulosti liikaa...hmm..."lapsellisen rankalta".
4. Anime Express on ylivoimaisesti parasta (ja täydellistä) antia lehdessänne. Eihän se ole nyt pois!!???!!? Ja jos EI niin sitten sille enemmän sivuja!
5. Kuka lukija aikoo yhä tuhlata rahansa PS2:seen, kun Xboxkin on tarjolla kohta? HÄ!??
6. Kannattaako mielestänne minun odottaa Xboxia?
7. Pidättekö GB Advancesta? Mielestäni ei kovin kannattava hankinta.

No se siitä sitten. Minä sanon vielä; LEHTENNE ON MAHTAVISTA MAHTAVIN, ENTINEN TERÄSVOIMA! ME KOHTAAMME VIELÄ!

T: (the suuri jääkäri) Jude182

1. Emme useinkaan arvosteluvaiheessa vielä tiedä niiden tarkkaa ikärajaa Suomessa, emmekä viitsisi arvailemaankaan ryhtyä.
2. No onhan se...
3. No on se ainakin selkeästi sisältöön viittaava!
4. Mitähän tuohonkin sanoisi, ettei tulisi sanomista...Tsekkaahan tämän numeron anime-pläjäys, nythän sitä on kaksin verroin!
5. Aika moni on jo ansiokkaasti tuhlannut, saapi nähdä tuhlaako vielä. Kyllä PS2:lle sen verran hyviäkin pelejä on tullut, etten näkisi sitä sentään tuhlaamisena, pikemminkin hankkimisena.
6. Tottakai, muun muassa sitä.
7. Ilman muuta! Se on oikein sopivaa matkaevästä vaikkapa junamatkalle.

KoPemon

Moikka, Toimitus!

Aluksi onnittelen onnistuneesta nimen vaihdosta nyt kun olen selviytynyt ensijärkytyksestä. Minulla oli melkoisen hyvä idea Teidän toimituksenne uudeksi nimeksi, nimittäin "KoPeloijat". Se sopii Teille kuin nenä päähän, käytättehän käsiänne jatkuvasti (ainakin) pelien kanssa. Heh-heh. Kaverillanikin oli hyvä idea, nimittäin "Koppelot". Se on lintumaisuudessaan miellyttävä nimi juuri Teille, eikö totta? Varsinkin, jos Teidän pikku papukaija vielä valikoi posteja julkaisua varten...
Pikku palopuhe: Omistan Dreamcastin ja minun täytyy myöntää, että en sitä vaihtaisi mistään hinnasta pois. Se on ylivoimaisesti paras markkinoilla oleva konsoli, vaikkakin PS2:n konetehot ovatkin paremmat. Mutta siinäpä se; koneen tehot eivät ratkaise koneen hyvyyttä, vaan ne pelit. Segan *Shenmueta* tai *PSO:ta* parempaa saa odottaa - ja kauan. Se on surullista, että Dreamcast tuhoutuu vain sen vuoksi, että Segan johto teki vääriä bisnes-valintoja vuosia sitten.

T: Soufflé

Surullistahan se, mutta yritetään kestää. Kiitokset hyvistä ehdotuksista, pistetään harkintaan!

KoPemon

Terve KP

Mulla olisi muutama kysymys joihin kaipaan vastauksia:

1 Ettehän jätä retro-osuutta pois lehdestä?
2. Topille: onko *FF 9* sinusta sarjan paras? Minusta 6 ja 7 ovat parhaat.
3. Mikä sai teidät vaihtamaan nimeä? Uusi nimenne sucks ass!!! Super Powerissa oli potkua...
4. Mitä mieltä olette toimituksessa emulaattoreiden käytöstä?

Lehtenne on sisällöltään hyvä ja olette ihan hyviä arvostelijoita, kiitos lehdestä!

T: Solid Snake

1. Emme, vaan julkaisemme sitä aina kun mahdollista.
2. Kaikki ovat erinomaisia, sanoo Topi the Diplomatic kysyttäessä.
3. Kokeilunhalu, markkinavoimat, yhtenäinen linja, vaihtelu virkistää jne...
4. Ks. edellä.

KoPemon

Moi!

Teidän lehtenne on fantastinen niin kuin olette varmaan kuulleet ennenkin, mutta asiaan:

1. Kirjoittakaa Zeldan historiasta esim. synnystä ja sen sukupuusta. Monet ovat varmasti kiinnostuneet asiasta.
2. Mitkä firmat ovat tällä hetkellä kilpailemassa? Mun tietääkseni ne ovat Nintendo, Sega, Sony ja Microsoft, mutta Peliasema ilmoitti, että Linux on myös mukana kuvioissa ja jopa kone oli myös ilmoitettu: Indrema (siinä oli kuva koneesta). Koska tällainen on tulossa?
3. Kuinka paljon henkilökuntaa teillä siellä on?
4. Haluaisin kommentoida Legend of Dragoonin arvostelua. Peli koki suuren vääryyden kun se sai 7. Itse olen mennyt koko pelin läpi (47h) ja voin sanoa, että se on harvinaisen hyvä RPG peli. Toki olen samaa mieltä kanssanne siitä, että Dart oli ruma, mutta kokonaisuus oli mahtava. Loppuvastuksen tunnari muistutti hirveästi FF7 Sephirothin taistelusta, mutta muuten musiikki oli jonkin verran pettymys. Minun arvosanani olisi ollut 8,5.

PS. Toivottavasti näyttäydytte joskus. Veikko, Topi, Martti, Joonas, Loviisa, Taneli ja Iska olette hyviä arvostelijoita ja te tiedätte mitä kirjoitatte.

T: Spice Up Your Life! eli Mikael



Tämä upea taideteos on porvoolaisen Minna Kähkösen käsialaa. 10 pistettä ja papukaijamerkki!

1. Toki kirjoitamme, aina kun vain voimme ja varsinkin uusien Zeldojen julkistuksen yhteydessä jos vain tilaa riittää.
2. Niinpä, paitsi että Sega ei enää tee konsoleita ja tuon Linux-konsolin (Indrema L600) kehittely ja markkinoille tulo kaatui ikävä kyllä rahoituksen puutteeseen. Konsolin isä tosin aikoo kehitellä laitteesta uuden version tuoreiden rahojen turvin ilman peliominaisuuksia, joten ei siitä sitten enempää tällä kertaa.
3. Äkkiä laskettuna, kaikkine avustajineen ja eläinystävineen päivineen siinä vähän päälle parisenkymmentä, hyvin pitkälti.

4. Kiitos mielipiteestäsi! Seiskahan ei toki tarkoita huonoa arvosanaa nykyisellä asteikollamme, joten pitäydymme edelleen siinä.

KoPemon

Morjesta!

Mulla on kysyttävää liittyen pelikonsolin hankintaan:

1. Olen päättänyt hankkia PS2:n tänä kesänä, mikäli muuan suunnitelma toteutuu. Onko pätevä perustelu se, että omistaa pleikkaripelejä, joista ei halua mitenkään luopua, kuten esim. *Colin McRae Rally?*
2. Miten monta peliä konsolin mukana tulevalla demolevyllä on? Entä miten monta pelilajia on edustettuna?
3. Monissa eri lehdissä on ollut perusteellista juttua PS2:sta. Yhdestä seikasta on ollut ristiriitaista väittelyä, eli mikä kaapeli olisi sopivin vaihtoehto konsolin ja TV:n välille, kun pelaa pelejä ja joskus katselee DVD -elokuvia? Entä minkä hintainen ko. kaapeli suunnilleen on?
4. Kannattaako mielestänne enää hankkia jokin vanhempi pelikonsoli, kuten esim. SNES tai Sega Saturn?

Veikko ja Kaija ne yhteen soppii
ja huomenna pannaan pelaamiskoppiin!
Taisto on tuimaa, päätä jo huimaa,
palkinto kaapissaan hehkuttaa!

T: Peluri

1. Ehkä sekin, mutta minua ainakin kiinnostivat uudet pelit ja DVD -ominaisuudet eniten.
2. Demossa, joka minulla on (se on saatettu vaihtaa uudempiin paketteihin), on mukana pelattavat versiot seuraavista peleistä: *Wild Wild Racing, FIFA 2001* ja *SSX Snowboarding*. Lisäksi mukana on muutamat esittelyvideot ja Yabasic-ohjelmointikieli! Täytyy todeta, että demopelien pelattavuus on tässä tapauksessa melko suhteellinen käsite; niitä ei oikeastaan pääse kuin hiukan koemaistamaan.
3. Paketin mukana tulevalla kaapelillakin DVD:iden katseleminen onnistuu, mutta jos kaipaa hieman parempaa kuvanlaatua, täytyy investoida Sonyn S-videokaapeliin, joka maksaa noin 200mk. Tähän yhteyteen täytyy todeta, että lähes pakollisiin lisäinvestointeihin kuuluvat myös PS2 muistikortti (ei kuulu pakettiin!?), lisäpeliohjain ja DVD-kaukosäädin.
4. Kannattaa toki, jos halvalla saa. Niille on julkaistu monia legendaarisen hyviä pelejäkin.

KoPemon

Hei Konsolipelaaja lehden toimitus!

Onnittelut uudesta nimestä. Minulle tuli tänään tämä uusin numero ja tässä oli tämä kilpailu uudesta nimimerkistä SuPon tilalle. Minulle tuli visio tästä uudesta nimimerkistä joka voisi olla Pelikomissio (Peli-asiantuntijat), mielestäni tämä olisi hyvä, kunnioitusta herättävä ja ehkä vähän lapsellinenkin nimimerkki. En tiedä onko tämä nimimerkki kovinkaan omaperäinen, saattaapi olla hieman liioiteltukin, mutta peliasiantuntijat varmasti tietävät mikä on hyvä. Valitkaa se, joka on paras, ainakin tämä uusi nimi lehdelle on mielestäni erittäin hyvä ja yksinkertainen, joten te osaatte varmasti valita uuden nimimerkinkin.

T: Shenmue

Näin teemme!

KoPemon

konsoli pelaaja


Nintendo
GAME BOY
Nintendo®
START
SELECT
GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE ON TULOSSA

UUTUUSKONSOLI SAAPUU 22. KESÄKUUTA

Nintendon oli määrä julkaista Game Boy Advance vasta heinäkuussa, mutta tällä kertaa yhtiö poikkesi piintyneistä tavoistaan ja aikaisti konsolinsa julkaisua. Kesäkuun 22. päivä eurooppalaisiin pelikauppoihin saapuu miljoona Game Boy Advancea, joiden mukana ilmestyvät *Super Mario Advancen, F-Zero: Maximum Velocityn, Castlevania: Cirle of the Moonin, Kuru Kuru Kururinin, Konami Krazy Racingin, Rayman Advancen, Tony Hawks Pro Skater 2:n, GT Championshipin, Ready 2 Rumble Round 2:n* ja *Tweety and the Magic Jewelsin* kaltaiset pelit. Konsolin hinnaksi arvioidaan pyöreästi noin 800 - 900 mk, kun taas pelit tulevat maksamaan noin 250 - 350 mk kappaleelta.

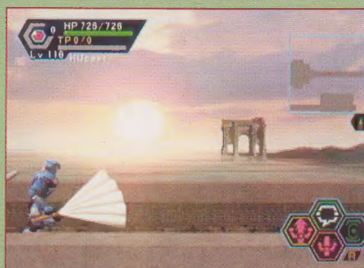
Nintendo esitteli maaliskuussa uusia GBA -pelejä julkaistessaan itse konsolin Japanissa. Mukana oli niin vanhoja klassikkokäännöksiä kuin aivan uusiakin nimikkeitä. Yli kymmenen vuotta vanhaan klassikkoon *Super Mario Worldiin* pohjautuvan *Super Mario Advance 2:n* laskeskellaan valmistuvan myöhemmin kuluvana vuonna. Jopa *Super Mario Advance 3* on kehiteltävänä, mutta edeltäjistään poiketen se tulee olemaan täysin uusi, kaksiulotteinen tasoloikkaseikkailu.

Myös *Metroid* vahvistettiin hiljattain Game Boy Advance -peliksi. Nintendo haluaa tähdentää, että peli on täysin uusi eikä vain *Super Metroidin* käännös.

Nintendolta ilmoitettiin myös, että Rare työskentelee parhaillaan useiden Game Boy Advance-projektien kimpussa. Mielenkiintoinen tieto pääsi livahtamaan valppaan pelilehdistön korviin: huhun mukaan *Donkey Kong Countryn* tekniikasta vastanneet henkilöt työskentelevät Raren huippusalaisen, kannettavaan formaattiin tehtävän pelin parissa.

Nintendo uskoo Game Boy Advancen muodostuvan kannettavien konsolien markkinoiden suvereeniksi hallitsijaksi. Tähän mennessä julkaistujen pelien ja markkinoilla vallitsevan heikon kilpailun perusteella näyttää siltä, että vain totaalinen katastrofi voi estää mainitun kaltaisen kehityksen. Seuraavassa numerossamme syvennymme Nintendon upouuteen konsoliin ja sille ilmestyviin peleihin.

ENNAKOT



PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **RPG**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **SONIC TEAM**

Phantasy Star Online Version 2







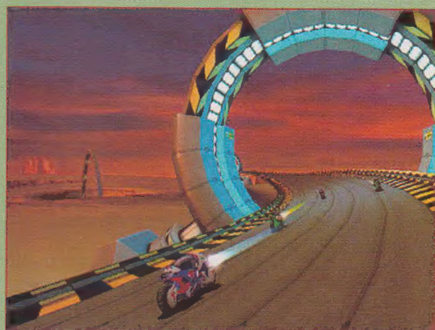
***Phantasy Star Onlinen* jatko-osan huhutaan valmistuvan kuluvan vuoden lopulla. Nyt saamme kuitenkin iloita originaalipelin uudesta versiosta, joka on täynnä uusia, mielenkiintoisia piirteitä!**

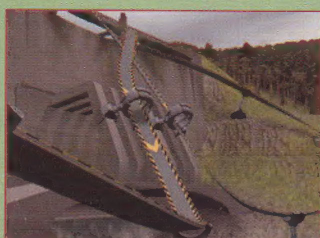
Kaikille *Phantasy Star Onlinea* online- tai offline -muodossa pelanneille on luvassa iloinen yllätys päivitysten muodossa. *Phantasy Star Online Version 2* pitää sisällään kaksi uutta kenttää sekä täysin uusia pelitapoja näiden joukossa mm. Item Hunt ja Capture the Flag, jossa kaikkiaan kaksitoista pelaajaa voi otella toisiaan vastaan.

Pelaajan ei tarvitse aloittaa uutta versiota täysin nollilta ja uudella hahmolla, mutta nyt mukana on myös todella haastava Ultimate-vaikeusaste, jonka myötä pelaaja voi nousta tasolle 200 asti. Uudet aseet ja esineet ovat päivitetyn version tyypillistä antia, mutta nyt pelaajalle tarjotaan myös täysin uudet MAGit pienen Sega Master Systemin muodossa!

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **ACCLAIM** VALMISTAJA **ACCLAIM STUDIOS**

Extreme-G 3



Nintendo 64:n puitteissa myllertänyt *Extreme-G* pelisarja tekee comebackin PlayStation2:lle!

Extreme-G:n G tarkoittaa gravitaatiota. Peli ilmestyy markkinoille elokuussa, kuukautena joka sopii moottoripyörällä kaahaamiseen yhtä hyvin kuin prätkäsaappaat Veikolle. *Extreme-G 3* tarjoaa 12 erilaista moottoripyörää ja detaljoituja, haastavia kenttiä. Ei kuitenkaan riitä, että pelaaja antaa pyörälleen hanaa katse radan pintaan liimautuneena. Pelaajan on tehtävä kaikkensa sabotoidakseen kilpakumppaneittensa mahdollisuudet voittoon. Tässä auttavat lukuisat futuristiset aseet.

Tähän mennessä Acclaim on varmistanut Extreme-G 3:sta kolme pelitapaa: niitä ovat Team Grand Prix, Head-to-head ja Cooperative Mode, jossa kaksi pelaajaa kilpailee jaetulla näytöllä.

Acclaim uskoo pelissään olevan aineksia PlayStation2:n kaikkien aikojen siisteimmäksi racingpeliksi. Firma onkin keskittynyt detaljeihin viimeistä piirtoa myöten: äänivallin rikkominenkin kuulostaa firman mukaan aivan aidolta... Odotamme innolla!

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **LUCASARTS** VALMISTAJA **LUCASARTS**

Escape from Monkey Island



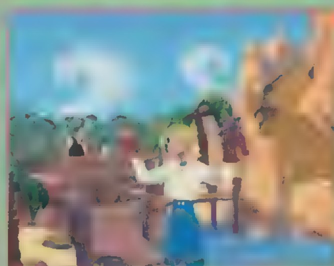
Jos kokeneen PC-pelaajan käsketään valita todella klassinen seikkailupelisarja, hän valitsee mitä suurimmalla todennäköisyydellä *Monkey Islandin*. Nyt myös meillä konsolipelaajilla on mahdollisuus tutustua yhteen LucasArtsin parhaista peleistä.

Viime vuosikymmenen aikana LucasArts julkaisi neljä peliä kuuluun *Monkey Island* -sarjaansa. Ensimmäiset pelit käännettiin myös NESille, mutta tylyyn Pohjolaan ne eivät koskaan saapuneet yksittäisiä importteja lukuunottamatta. Sarja on näin ollen melkoisen outo konsolien parissa viihtyneille. On sääli, että LucasArts kääntää pelin vasta nyt maailmanlaajuisille konsolimarkkinoille. Yhtenä syynä käänökseen pidetään sitä, ettei peli ole ainakaan vielä saanut niin lämmintä vastaanottoa kuin edeltäjänsä aikoinaan. Toisaalta taas konsolin käsiohjain soveltuu seikkailuun huomattavasti paremmin kuin PC:stä tuttu hiiri, eikä PlayStation2:lla ole mitään ongelmia itse pelin pyörittämisessä.

Escape from Monkey Island ilmestyy näillä näkymin markkinoille alkukesästä.









PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **INTERPLAY** VALMISTAJA **DIGITAL MAYHEM**

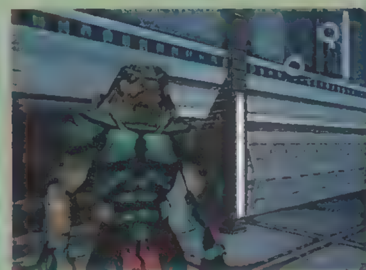
Run Like Hell

Avaruudessa on elämää! Harmi kyllä nämä ulkoavaruuden asukit ovat juuri niin limaisia ja iljettäviä kuin voisi kuvitellakin. Tämä saa pelin nimen tuntumaan hyvin oikeutetulta.

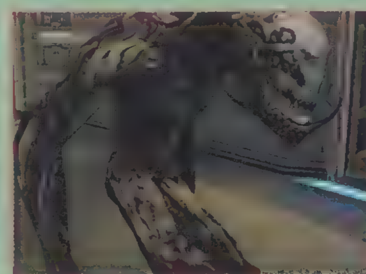
Kapteeni Nick Conner on suorittamassa rutiinitehtävää avaruusaluksellaan kun hän törmää siihen jääkylmään tosiasiaan, että joku tai jokin on pistellyt hänen miehistönsä parempiin suihin. Kovahermoinen kapteeni ei vaivu paniikkiin, vaikka onkin ikävän tilanteen edessä hänen on välteltävä aluksessa vaanivia olioita ja lopulta tuhottava nämä. Tämä osoittautuu hyvin vaikeaksi, sillä avaruushirviöillä on tapana kiinnittää uhriensa ruumiinosia omaan ruhoonsa oppiakseen uhreiltaan näiden taidot. Pelaajan tehtävänä on, kuten pelin nimikin osuvasti kertoo, juosta kuin hullu ympäri avaruusalusta ehtiäkseen takaa-ajavien avaruusolioiden alta pois kunnes hän kykenee kukistamaan nämä. Jostakin syystä tämä nostattaa mieleeni muistoja Aliens -paluusta...



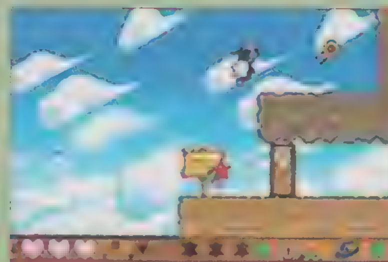












PELIKONE **GAME BOY ADVANCE** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **NAMCO** VALMISTAJA **NAMCO**

Klonoa: Empire of Dreams

Klonoa, eräs maailman metkoimmista TV-pelihahmoista, tekee nyt Game Boy Advance -debyyttinsä.

Suhteellisen tuntematon WonderSwan-pelikonsoli sai oman *Klonoa*-pelinsä alle vuosi sitten. Nyt peliä on modifioitu rankasti ja se on saman tien käännetty Game Boy Advancelle. Yli 40 kentän mittainen seikkailu käsittelee kaupunkia, jonka ilkeä hallitsija on kieltänyt alamaisiaan nukkumasta estääkseen näitä näkemästä unia. Peli painottuu sekä tasoloikalle että ongelmanratkaisulle, ja sen pääroolissa on tietenkin vanha tuttumme Klonoa! Voiko tästä peli enää parantua?

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **EIDOS** VALMISTAJA **CRYSTAL DYNAMICS**

Legacy of Kain: Blood Omen 2



Verenhimoinen vampyyri Kain on palannut PlayStation2:lle ilmestyvän seikkailunsa myötä.

Legacy of Kain: Blood Omen 2:ta ei kannata sekoittaa *Legacy of Kain: Soul Reaver 2*:een. Pelaaja toimii edelleen Kain -nimisen vampyyrin hahmossa, jonka on saatava voimansa takaisin ne riistäneeltä mystiseltä olennolta. Kainilla on totutuun tapaan yliluonnollisia kykyjä: hän voi mm. kontrolloida vihollistensa ajatuksia. Crystal Dynamicsin työryhmä on nähnyt paljon vaivaa hioessaan pelin tekoälyä virheettömäksi, ja niinpä pelin lupaillaan olevan myös varsin haastava. Kuulostaa lähes täydelliseltä ajanvietteeltä verenhimoiselle pelaajalle.









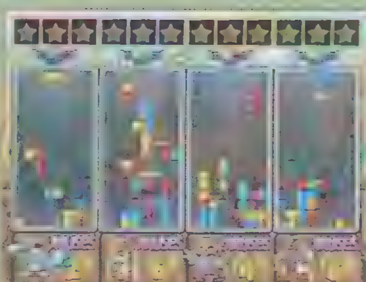




PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **PULMAPELI**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **NEWTON**

Dr. Mario 64





Vanha kunnon putkimies näyttää opetelleen uuden ammatin. Jakoavain on vaihtunut stetoskooppiin ja haalarit valkeaan takkiin, vai kuinka?

Nintendo 64-omistajien yllätykseksi klassinen pulmapeli *Dr. Mario 2D* käännettiin hyvin ripeässä tahdissa N64:lle. Gumbei Yokoin originaalipeli rakentuu *Tetris* -konseptille eli putoaville palkeille — nyt vanhaa ideaa on höystetty elimistössä rellestävällä viruksella, johon Tri Marion on löydettävä oikea lääke. Mukana on myös nelinpelimahdollisuus! Koska peli oli helppo käännösprojekti, se tulee myös olemaan tavallisia pelejä halvempi. Lisää tällaista...

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **VISUAL CONCEPTS**

Floigan Brothers

Segan seuraava suuri Dreamcast-seikkailu rakentuu nyrjähtäneelle sarjakuvahuumorille.





Muistat varmaankin monia kuuluisia veljeksiä? Wrightin veljekset, Oasiksen Liam ja Noel, Chemical Brothers... Floigan Brothers saattaa olla seuraava kuuluisa veljespari — suorastaan klassinen kaksikko, joka teki Dreamcast-debyyttinsä aivan hiljattain. Peli on uskomattoman hieno ja sarjakuvavaikutteinen. Pelaajan on toimittava yhdessä veljensä kanssa pelin lukuisissa haasteissa ja minipeleissä, sillä koko peli sijoittuu veljesten puutarhaan. Pelin juonen selvittämiseen pelaajan on tutkittava perusteellisesti koko ympäröivä miljöö, johon on piilotettu monia kekseliäitä vinkkejä. Peliin on luvattu myös online-mahdollisuus.













PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **AGETEC** VALMISTAJA **FROM SOFTWARE**

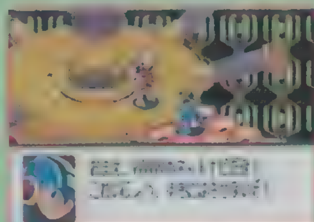
The Adventures of Cookie and Cream

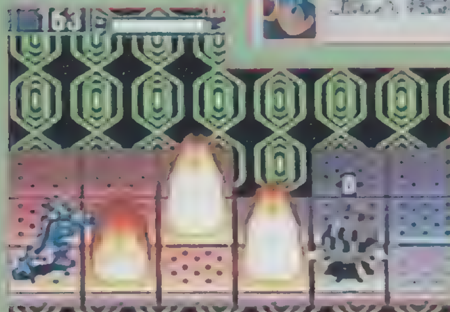
Vihdoinkin myös omaperäiset pelit ovat löytäneet PlayStation 2:n. *Klonoa 2:ta* odotellessa tämäkin peli saattaisi olla vilkaisun arvoinen.

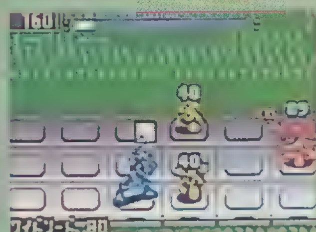
Cookie ja Cream ovat kaksi sarjakuvamaisen näköistä kaniinia, jotka vetävät yhtä köyttä nimiään kantavan pelin kovimmissakin haasteissa. Pelin vahvuus piileekin juuri siinä, että kaksi pelaajaa voi pelata yhdessä ja auttaa toisiaan mitä erilaisimmin tavoin: pelaaja voi esim. taistella useampia vihollisia vastaan omalla ruudunpuoliskollaan helpottaakseen kumppaniinsa kohdistuvaa painetta. Cookie voi laskea sillan, jota pitkin Cream pystyy ylittämään rotkon, Cream puolestaan voi vetää vivusta, jonka seurauksena pieni salaovi aukeaa Cookien eteen jne. Peli käy erikoisen jännittäväksi pelaajien taistellessa kenttien bosseja vastaan. *The Adventures of Cookie and Cream* omaa grafiikkansa ja pelitapansa ansiosta eväät suureenkin menestykseen.











PELIKONE **GAME BOY ADVANCE** LUONNE **RPG**
JULKAISIJA **CAPCOM** VALMISTAJA **CAPCOM**

Mega Man EXE: Battle Network

Capcomin sininen Mega Man -hahmo on tullut tunnetuksi sivusuunnassa scrollaavista toimintapeleistään. Nyt hän esiintyy myös roolipelissä.

Mega Man EXE: Battle Network on korttiroolipeli, jossa pelaaja toimii Mega Mania kontrolloivana lapsena. Pelaajan on vaellettava Pokémonista tuttuun tapaan RPG-vaikutteisissa maailmoissa Mega Maninsa kanssa ja kohdattava useita vihollisia. Linkkikaapelin ansiosta kaikkiaan neljä pelaajaa voi pelata samanaikaisesti.





JUMALATON

PETER MOLYNEUXIN BLACK & WHITESSA EI OLE OIKEAA EIKÄ VÄÄRÄÄ, SILLÄ AINOAT RAJAT ASETTAA PELAAJAN OMA MORAALI. KAIKKIVALTIAAN JUMALAN HAHMOSSA TOIMIVA PELAAJA HALLITSEE OMAA PIENTÄ MIKROKOSMOSTAAN, JONKA KOHTALOSTA HÄN YKSIN PÄÄTTÄÄ. VALITSE ITSE, OLETKO HYVÄ VAI PAHA.

[illegible]



Eden on huoleton paikka, paratiisi rauhalliselle asujaimistolleen. Kunnes sinä puutut peliin.



Eden on huoleton paikka, paratiisi rauhalliselle asujaimistolleen, joka koostuu reheville tasangoille levittäytyneistä heimoista. Heimojen ulkonäössä on piirteitä monista kansoista atsteekeista japanilaisiin. Kaikilla heimoilla on omat omituisuutensa, mutta niiden välillä vallitsee kaikinpuolinen kunnioitus. Voisi sanoa, että kaikki Edenissä on täydellistä. Kunnes sinä puutut peliin.

Jumalan ei tarvitse noudattaa sääntöjä, pyrkiä vastaamaan mihinkään vaatimuksiin tai joutua alistumaan rajoituksiin. Ympäristöön saa tutustua mielensä mukaan. Asukkaat pelkäävät ja rakastavat jumalaansa, ja heidän rukouksistaan tämä saa voimaa. Jumalan päätöksiä tai toimia ei aseteta kyseenalaisiksi. Seurakunta on uskollinen jumalalleen. Ja mitä enemmän uskovia on, sitä vahvempi on heidän jumalansa. Voimillaan jumala voi joko parantaa uskovien arkea tai tehdä sen hankalammaksi. Mutta hartaimmista kannattajistaan kannattaa pitää huolta, sillä ilman heitä pelaaja on pelkkä nolla, unohdettu jumala miljoonien muiden joukossa.

Suoriuduttuaan pelin aluksi pikkutehtävästä pelaaja saa valita lemmikkieläimen. Haluaisitko leijonan, apinan vai kenties lehmän? Kun olet valinnut mieleisesi lemmikin, kehitys käynnistyy. Eläimet ovat alkuasteella. Ja aivan kuin lastenkasvatuksessakin, kasvattajan teot vaikuttavat kehitykseen. Eläin omaksuu ulkonäön ja luonteen sen mukaan, miten pelaaja häntä kasvattaa. Jos pelaaja on paha, eläimestäkin tulee paha ja se näyttää pelottavalta. Jos pelaaja on sitä vastoin hyvä lemmikilleen, se huolehtii ympäristöstään ja näyttää söpöltä ja mukavalta.

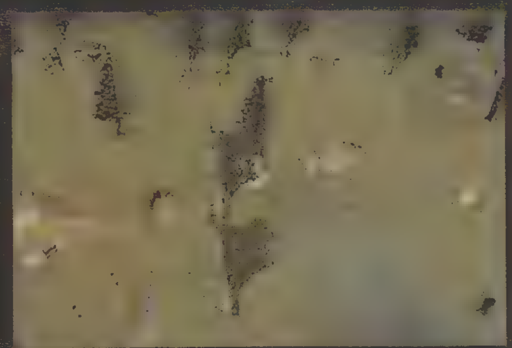
Kasvatus on äärimmäisen tärkeää *Black & Whitessa*. Eläimen pitää oppia, mikä on oikein ja mikä väärin. Jos se syö liikaa tai satuttaa maanviljelijää, pelaajan täytyy välittömästi ohjata kasvattinsa oikealle tielle. Useimmiten avokämmenellä. Toiste eläin ei enää tee samaa virhettä. Täytyy kuitenkin olla johdonmukainen, muutoin olentoraukka ei ymmärrä, mitä tekee väärin yrittäessään epätoivoisesti pitää omistajansa tyytyväisenä.

Ajan kuluessa eläin kasvaa ja käy voimakkaammaksi. Se saa myös joitakin taikavoimia, ihmeitä, jotka vaikuttavat suuresti pelaajan, siis jumalan, menestykseen Edenissä. Sillä jumala on kaikkea muuta kuin yksin.

Black & White on strateginen peli, jonka painopiste on voimavarojen, tässä tapauksessa ▶

















"En halunnut pelissä olevan mitään rajoituksia. Halusin, että pelaajat saisivat tehdä mitä haluavat, aivan kuin uteliaat lapset."

– Peter Molyneux, tuottaja



ihmisten, säätelyssä. Mutta ei siinä vielä kaikki, sillä peliä ei voi lokeroida vain yhteen genreen kuuluvaksi. Siinä on sopivasti seikkailua, rutosti roolipeliä ja tujaus toimintaa. Pelin monipuolisuudesta on kiittäminen pääasiassa sen luojaa Peter Molyneuxia, joka työsti nimikettä yli kolme vuotta.

– En halunnut pelissä olevan mitään rajoituksia. Halusin, että pelaajat saisivat tehdä mitä haluavat, aivan kuin uteliaat lapset, Peter Molyneux kertoi tavatessamme Moat Hotelilla puolen tunnin ajomatkan päässä Heathrow´sta.

Peter Molyneux on myöhäiseen keski-ikään ehtinyt mies, jolla on syviä uurteita kasvoillaan ja hiuksia ohuenlaisesti. Pelinluojana hänellä on pivossaan tuhtia tavaraa: *Powermonger, Syndicate* ja *Populus*. Hänen katsotaan kuuluvan peliteollisuuden raskaan sarjan tekijöihin ja yhdeksi Ison-Britannian parhaista pelinluojista.

Eittämättä PC:llä riittää kapasiteettia, eikä kyseisellä formaatilla kenenkään tarvitse huolehtia rajoituksista. Mutta PlayStationin puitteet ovat tunnetusti rajalliset, noin kahden megatavun RAM-muistin luokkaa. Vaikeimmasta osuudesta Peter Molyneuxin ei tarvitse huolehtia, sillä sen saa luvan hoitaa Kristalis.

Black & Whiten PlayStation-versioon siirtyminen PC-version pelaamisen jälkeen on kuin vertaisi *The Bounceria Asteroidsiin*. Sonyn uskollisen palvelijan ruudulle repimät hahmot ovat kaukana koreista. Mutta jos graafinen puoli jätetään huomiotta ja siirrytään sisällölliseen antiin, on vaikea olla äimistelemättä, miten Kristalis on onnistunut saamaan mukaan niin paljon PC-versiosta.



Black & Whiten hahmojen keinoäly ja oppimiskyky ovat vaikuttavia. Kun pelaaja on tottunut palvelijaansa ja sen hurmaaviin oikkuihin, tunteettomana pysyttely on vaikeaa.

Black & Whiten perusidea on rehevöitynyt vuosien varrella, mutta osa uutuuksista on syntynyt vasta pelituotannon viimeisissä vaiheissa. Muut ideat ovat eri trendi-ilmiöiden synnyttämiä, kuten Bandain Tamagotchin, jonka monet nykyään soisivat painuvan jo unholaan. Peter Molyneux ripottelee suolaa haavoille.

– Minulla oli Tamagotchi, jota hoidin todella hyvin. Syötin sitä, leikin sen kanssa ja koulutin sitä. Mutta eräänä päivänä kadotin sen toimistooni ja löysin myöhemmin vesilasista keittiöstä. Se oli kuollut kuin kivi. Niinpä päättelin, että jos yksinkertaiseen muovileluun voi kiintyä niin kovasti, miten ihmiset suhtautuisivat johonkin samanlaiseen, mutta huomattavasti kehittyneempään ilmiöön?

Black & Whiten hahmojen keinoäly ja oppimiskyky ovat vaikuttavia, ja voin hyvin ymmärtää Molyneuxin kannan. Kun pelaaja on tottunut palvelijaansa ja sen hurmaaviin oikkuihin, tunteettomana pysyttely on vaikeaa. Se yksinkertaisesti vetoaa johonkin alitajunnassamme, tai ehkä geeneihimme on koodattu käsky huolehtia lapsesta ja ohjata häntä elämän tiellä.

Palvelijoita pitää myös ohjailla. Niiden tuotanto on tärkeää hyvinvoinnille. Ruoka ja rakennuspuut saavat kylän kukoistamaan. Palvelijoita pitää myös suojata toisten jumalien vaikutukselta. Usein syntyy taisteluja, ja pelaajan kotieläimen huoleksi jää kamppailla vihollisjumalten olentoja vastaan, jotka ovat usein yhtä vahvoja kuin omatkin olennot.

Black & Whiten maailmat koostuvat monista vapaista alueista, jotka pelaaja ja olennot voivat tutkiskella. Osa alueista on kuitenkin suljettu. Niille pääsee suorittamalla tiettyjä tehtäviä, joista useimmat voi hoitaa monella eri tapaa. Esimerkkinä mainittakoon pelaajalle ensimmäiseksi heitettävä tehtävä. Sepän majassa on pyhäinjäännös, jota tarvitaan portin aukaisemiseen. Majassa oleva eukko anelee pelaajaa noutamaan hänen sukulaisensa, joka on sairas ja asuu synkässä korvessa. Kaikki riippuu nyt sinusta. Tuhoatko majan ja otat reliikin, vai autatko miespoloa metsässä? Vai pelastatko miehen ja sitten tuhoat majan, koska eukko oli niin röyhkeä? Pelaajan tekemät valinnat vaikuttavat ympäristöön. Itse kalautin kääkkää kivellä, nakkasin ukon järveen ja sytytin mörskän palamaan. Tulevaisuudessa löydän takuuvarmasti tekoni edestäni.

Black & Whiten vuoropuhelujen laatimisessa on hyödynnetty Hollywood-käsikirjoittajia. Peter Molyneux ei ollut täysin tyytyväinen ja koki, että Lionhead tarvitsi ammattiapua. Sen huomaa paikoitellen dramaattisimmista juonenkäänteistä ja jaarittelun vähyydestä, jotka tekevät pelistä vetävän.

Black & White on suunnattu lähes kaikille markkinoilla oleville konsoleille. Dreamcast-versio on kirjoitushetkellä vielä valmistumatta, mutta asiaan saattaa piankin tulla muutos. Kyseinen versio oli kuitenkin vielä tuotannossa keskustellessani Peter Molyneuxin kanssa. PlayStation2-versiosta emme tiedä vielä muuta kuin että se julkaistaan. Myös Xbox-versio on työn alla. Oli pelikone mikä hyvänsä, *Black & Whitesta* tuntuu tulevan erilainen pelielämys. Toki PlayStation-versiolla on rajoituksensa, mutta niiden merkittävyyden saa tuleva arvostelu ratkaista. Peter Molyneux tuntuu onnistuneen jälleen. ■

Kaikki Veikkausliigasta 2001



GOAL SPECIAL on jalkapallon Veikkausliigan virallinen kausijulkaisu, joka ilmestyy toisen kerran 84-sivuisena aikakauslehtikoossa.

GOAL SPECIAL esittelee liigan tulevat tähdet ja kertoo kaiken tarpeellisen joukkueista sekä liigapelaajien taustat. Kausijulkaisussa on kaikkien seurojen joukkuekuvat ja paljon muuta!

POTKAISE FUTISKAUSI KÄYNTIIN!

OSTA OMA GOAL SPECIAL LÄHIMMÄSTÄ LEHTIPISTEESTÄ TAI R-KIOSKILTA!



Microsoftin mestarinäyte

JOKA VUOSI MICROSOFT AVAA OMIEN GAMESTOCK-MESSUJENSA OVET. MESSUT MUISTUTTAVAT NINTENDON SPACE WORLDIA, JOSKAAN NIILLE EI PÄÄSE KUKA TAHANSA. TAVALLAAN MESSUJA VOIDAAN PITÄÄ YHTIÖN KEINONA RAJATA KILPAILIJAT POIS JA KESKITTYÄ OMIIN TUOTTEISIINSA. MICROSOFTIN SEATTLEN TUKIKOHTAAN KUTSUTTIIN 170 MUUN TOIMITTAJAN JOUKOSSA MYÖS KONSOLIPELAAJAN MARTTI.

TEKSTI JA KUVAT: MARTTI

Gamestock 2001:tä voisi pitää epäonnistuneena tapahtumana ottaen huomioon tilaisuudessa esiteltyjen uutuuksien ja nimikkeiden vähyyden. Seitsemällä pelattavalla Xbox-pelillä ei varsinaisesti pääse paukuttelemaan henkseleitä. Sitä vastoin messuilla käytiin kaksi mielenkiintoista paneelikeskustelua, joihin palaan myöhemmin. Microsoftin ykkösmies, Ed Fries, lausui johdantopuheessaan pari kiintoisaa lausetta, jotka saivat suurimman osan yleisöstä miettimään. Niinpä Gamestock 2001 messuista tuli enemmänkin peliteoreettinen kokoontuminen, jossa käsiteltiin pelien laatimista ja kohderyhmiä. Ed Fries lausui ääneen toiveensa luokitella pelit taiteeksi viihteen sijaan aivan kuin elokuvat tai kirjallisuus. Ainoa tapa kehittää pelejä tähän suuntaan olisi luoda suurelle yleisölle suunnattua taidetta, kuului Friesin teesi, joka hätkähdytti monia minut mukaan lukien.

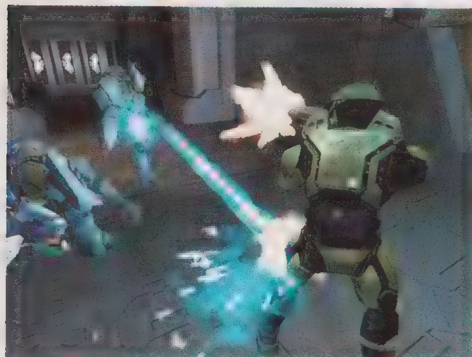
– Tapasin äskettäin pelitoimittajan, joka häpesi ammattiaan, ja hän kysyi minulta miksei hän voi olla yhtä arvostettu kuin esimerkiksi elokuvakriitikko, Ed Fries sanoi puheensa aluksi yrittäen saada meidän vuosikymmenen verran pelien parissa puurtaneiden myötätunnon puolelleen. Aivan niin helppo yleisö emme olleet, ja hän jatkoi.

– Vieläkään pelit eivät ole tehneet läpimurtoa, vieläkin on ihmisiä, joiden pelikäsitys vastaa 80-luvun tilannetta. Toivon viiden vuoden kuluttua meidän päässeen tavoitteeseemme ja pelien olevan silloin kaikkien arvostama viihteen muoto. Meidän on ryhdyttävä kertomaan parempia tarinoita ja pelien grafiikasta täytyy tulla realistisempaa.

Kun kuuntelen Ed Friesia rivien välistä, tuntuu kuin hän ja koko järjestelmä kääntäisivät minulle selkänsä. Kaikki tietysti soisivat peleille laajemmat markkinat, mutta tärkeämpää kuin se, mitä teemme on se, miten sen teemme. Pelit ovat aina olleet minulle taiteen muoto, mutta tuskin tai- ▶

Kun kuuntelen Ed Friesia rivien välistä, tuntuu kuin hän ja koko järjestelmä kääntäisivät minulle selkänsä. Kaikki tietysti soisivat peleille laajemmat markkinat, mutta tärkeämpää kuin se, mitä teemme on se, miten sen teemme. Pelit ovat aina olleet minulle taiteen muoto, mutta tuskin taidetta – nehän ovat viihdettä puhtaimmillaan.







Halo

Bungie on yksi tämän hetken suitsutetuimmista pelinvalmistajista, vaikka yhtiö ei olekaan onnistunut luomaan yhtään varsinaista myyntimenestystä. Vuonna 1991 perustetulla yhtiöllä on toki takanaan laaja pelivalikoima. Kuuluisimmat nimikkeet ovat *Marathon* ja *Myth*, mutta ne eivät todellakaan ole saaneet aikaan suoranaista ostoryntäystä. Ehkä *Halo* onnistuu muuttamaan Bungien statuksen.

Halo on eriskummallinen taivaankappale, jonka painovoiman piirissä kiertää pölystä koostuvia renkaita. Juuri tällä planeetalla käydään ihmiskunnan viimeinen kamppailu. Covenant, hyökkäävä rotu, on tuhonnut suuren osan avaruuslaivastosta. Ihmiskunnan on pakko perääntyä yhä enemmän. Viimeisenä epätoivoisena yrityksenä pysäyttää Covenantit lähetetään erikoisjoukko Halo-planeetalle. Sieltä ihmiset uskovat löytävänsä ikivanhan pyhäinjäännöksen, joka voi kääntää sodan heidän edukseen.

Bungie kehitystiimi on taltioinut *Haloon* lukuisia erilaisia ideoita ja koostanut niistä yhden pelin. Jotkut osiot tuntuvat tutuilta, mutta niihin on yhdistetty uutta eri tavalla kuin koskaan ennen. Bungie on pyrkinyt luomaan mahdollisimman vapaan ja ongelmattoman räiskintäpelin, joka ei aseta pelaajalle mainittavia rajoituksia. Yhtäältä pyrkimyksessä on onnistuttu ottamalla mukaan kulkuneuvoja, joita pelaaja voi kaapata käyttöönsä. Toisaalta myös taistelutantereita on lisätty niin, että kamppailla voi maankamaran lisäksi myös ilmassa. Pelin asevalikoima on valtavan laaja. Ihmisten aseet ovat pääasiassa tavanomaisia ja riippuvaisia panoksista, kun taas Covenantien aseet ovat energiapohjaisia. *Halossa* on runsaat 15 tehtävää, ja tarjolla on myös jaetun ruudun moninpeli. Ainoat ongelmat tuntuvat olevan ohjailussa. Ja sen Bungie varmasti korjaa ennen pelin julkaisua!

▶ detta, nehän ovat viihdettä puhtaimmillaan. Kun nykyään joudumme seuraamaan, miten pelien kehittely yhä useammin lipuu valtavirran mukana, Ed Friesin teorian mukaisista peleistä koostuva tulevaisuus ei näytä kovinkaan houkuttelevalta. Hänen mainstream-maailmansa muistuttaa melkoisesti nykypäivän musiikki- ja elokuvateollisuutta. Siinä maailmassa rahat ja luovuus ovat jatkuvassa ristiriidassa keskenään.





Gamestockin paneelikeskustelut synnyttivät kiintoisia väittelyitä.

Ed Friesin puheen ja Xbox-ohjelmien esittelyn jälkeen siirryttiin paneelikeskusteluihin, joihin osallistuvat Amerikan johtavat pelifirmat. Ne liit-

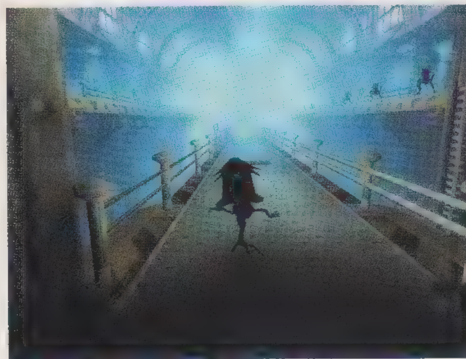
Oddworld: Munch's Oddysee



Gamestock 2001 messuilla Oddworldin verraton Lorne Lanning erottui edukseen yhtenä todellisista edelläkävijöistä. Hän kiersi kaukaa hölynpölyn ja p**njauhannan ja antoi pelinsä puhua puolestaan. Muut Xbox-nimikkeet kalpenivat kateudesta.**

Oddworldiin tutustuneet tietävät sen olevan salaperäinen, taian- ja seikkailuntäyteinen maailma. PlayStationin rajoituksista johtuen aiemmissa peleissä maailmaan ei päässy paneutumaan kunnolla. Pääsimme suurin piirtein vain raapaisemaan pintaa ja saimme tyytyä hempeisiin filminpätkiin. Mutta *Oddworld: Mucnh´s Oddyseen* myötä moinen loppuu tykkänään. Lorne Lanningin maailma marssii lopultakin esiin ja näyttää oikean karvansa.

Oddworld: Munch´s Oddyseessä pelaaja ohjaa kahta olentoa: mukodoni Abea ja gabbiti Munchia. Heidän täytyy toimia yhdessä selvitäkseen Oddworldista. Munch on raajarikko, joka ei pärjää kovinkaan hyvin maalla, ellei pyörätuolia ole käsillä. Vedessä hän kuitenkin liikkuu kuin kala. Abe pystyy psyykkisillä voimillaan auttamaan parivaljakon pulasta silloin tällöin. Asehullut Sligit saa helposti ohjailtua omiksi maalitauluikseen. Munchilla on samankaltaisia voimia, mutta hän pystyy ohjaamaan elottomia esineitä, kuten koneita.





Xboxin graafisen suorituskyvyn avulla Oddworld näyttäytyy ainutlaatuisena maailmana suoseutuineen, ylänköineen, linnoineen ja tiheine sademetsineen, joissa on runsas eläimistö. Vaikutelma on lyhyesti sanottuna majesteettinen.

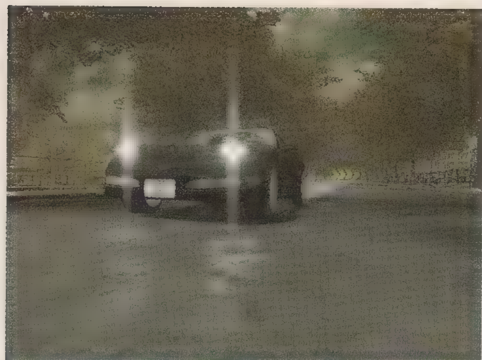
---

tyivät tietenkin kaikki jollain tavalla Xboxiin, mutta se ei tehnyt niistä yhtään vähemmän mielenkiintoisia. Ensimmäiseen, PC-pelien tulevaisuutta käsittelevään keskusteluun osallistuivat Alex Garden, Chris Taylor ja Jordan Weisman. Koska konsolit ja PC muistuttavat toisiaan yhä enemmän, keskustelu oli melko kiintoisa. Ei ollut vaikea käsittää, että monet paneelissa näkivät konsolien edut. Seuraava keskustelu käsitteli pelejä laajalti viihteenä. Korokkeelle nousivat Ed Fries, Tim Schafer ja Lorne Lanning, Alex Garden korvasi Peter Molyneuxin, joka pysytteli kotonaan Englannissa *Black & Whiten* parissa.

Väittelyä käytiin kiivaasti jo ennen varsinaista alkua, kun väki vaati Ed Friesilta konkreettisia vastauksia hänen tulevaisuudenkuviinsa liittyviin kysymyksiin. PC-peli *Homeworldin* tuottaja Alex Garden syöksyi väliin ja selitti, mikä hänestä erotti taiteen peleistä.

– Huumeongelmainen ystäväni halusi ▶

> "Huumeongelmainen ystäväni halusi mennä kanssani katsomaan Trafficia. Hän oli aineissa katsoessamme elokuvaa. Kun leffa loppui, hänellä oli niin huono olo, että hän lähti vieroitusklinikalle. Nyt hän on ollut kuivilla jo pari viikkoa. Minun on vaikea uskoa, että peli voisi saada kenessäkään aikaan samanlaista reaktiota."
>
> – Alex Garden, Homeworldin tuottaja







Codename: Project Gotham

Bizarre Creations on Liverpoolin tukikohdastaan käsin tuottanut vuosien varrella useita menestyksekkäitä racing-pelejä. Tunnetuin on Dreamcast-peli *Metropolis Street Racer.* Ei siis ole ihme, etenkin kun Bizarre Creations toimii nykyään niin lähellä Microsoftia, että yhtiön ensimmäinen Xbox-peli on kunnianhimoisin koskaan julkaistu racing-peli.

Codename: Project Gothamilla tuntuu olevan tavoitteena yhdistää määrä ja laatu. Ja Gamestock 2001 messujen näytteiden perusteella Bizarre Creations voi vaikka onnistuakin. *Codename: Project Gotham* sijoittuu Lontooseen, Tokioon, San Franciscoon ja New Yorkiin. Jokainen kaupunki jakautuu kahteentoista alueeseen, jotka ovat lähestulkoon täydellisiä kopioita todellisuudesta. Lisämakua tulee kaupunkien omista radioasemista, jotka lähettävät paikkakuntakohtaista musiikkia. Tokiossa jytisee house ja techno, New Yorkissa hiphop ja niin edelleen.

Pelissä on yhteensä 300 rataa ja 100 yksittäistä tehtävää. Parkissa nököttää 20 eri valmistajien uunituoretta autoa.

Metropolis Street Racerin tavoin pelissä on kätevä Kudos-systeemi antamassa pelaajalle pisteitä sen mukaan, kuinka hyvin ja huimapäisesti tämä ajaa. Bizarre Creations on myös ilmoittanut aikovansa parantaa järjestelmää edelleen.

Pelitunteesta on vaikea mennä sanomaan mitään vielä tässä vaiheessa. Mutta Bizarre Creationsin aiempia pelejä muistellessa on syytä uskoa, ettei tiimi viittaa kintaalla *Metropolis Street Racerin* saamalle kritiikille. On syytä uskoa, että seuraavasta pelistä tulee parempi.







Fuzion Frenzy

Microsoftin strategian mukaan mahdollisimman laajalle pelitarjonnalle olisi kysyntää. *Fuzion Frenzy* kattaa perheviihteen, tyylilajin joka on kasvanut vuosien varrella isoksi Nintendon *Mario Partyn* ansiosta mutta joka on ennen kaikkea hyväksytty kovan luokan pelaajien keskuudessa.

Blitz Games, *Fuzion Frenzyn* valmistuksesta vastaava firma, kuvailee peliä nonstop-toiminnaksi. Jää melko epäselväksi, mitä sillä tarkoitetaan, peli kun ei suoranaisesti tuoksahda toiminnalta. Sitä vastoin sillä on kyky naulita pelaajan mielenkiinto tiukasti kuvaruutuun.

Fuzion Frenzy koostuu joukosta minipelejä, jotka on suunniteltu joka maulle. Blitz Games on nähnyt vaivaa saadakseen pelin näyttämään futuristiselta. Areenat, hahmot ja koko hoito uhkuvat science fictionia.

Tämänhetkinen *Fuzion Frenzyn* tila on hyväksyttävä. Pelissä on myös bilepelin tarvitsemia piirteitä. Aika saa kuitenkin näyttää, riittävätkö ne.

▶ mennä kanssani katsomaan *Traffic*-elokuvaa. Hän oli aineissa elokuvaa katsoessamme. Kun leffa loppui, hänellä oli niin huono olo, että hän lähti vieroitusklinikalle. Nyt hän on ollut kuivilla jo pari viikkoa. Minun on vaikea uskoa, että peli voisi saada kenessäkään aikaan samanlaista reaktiota.

Vaikka Ed Fries ei voittanutkaan puolelleen toisia pelintuottajia, hän ei muuttanut käsitystään ihanteellisesta peliteollisuudesta. Oddworld Inhabitantsin tuottaja Lorne Lanning intoutui tokaisemaan, että toki peleissä tulisi olla enemmän sanomaa, kunhan ei ryhdytä osoittelemaan sormella tai sen puoleen heretä pinnallisiksikaan.

Gamestock 2001 oli Halosta ja Oddworld: Munch´s Oddyseesta riippumattakin yksi kiinnostavimmista tilaisuuksista, joissa olen ollut läsnä. Kaikesta huolimatta joku uskalsi kysyä, minne olemme menossa ja minne meidän pitäisi olla menossa. Ei ole yleiskaavaa eikä veto-oikeutta, tulevaisuuden muodostamme me kaikki yhdessä. Viime vuodet ovat olleet räjähdysmäisiä, sillä kaikki on kääntynyt päälaelleen 8-bittisistä 128-bittisiin. Nykyään julkaistaan enemmän pelejä kuin koskaan ennen ja vain kymmenen prosenttia niistä tuottaa voittoa. On selvää, että jokin mättää ja on selvää, että jotain on tapahduttava koska tällainen tilanne

Azurik: Rise of Perathia







Ardenium Games perustettiin vuonna 1999 siirtämään interaktiivinen viihde uudelle tasolle. Niin ainakin lehdistötiedotteessa sanotaan. Mutta jos rypistämme tiedotteen, nakkaamme sen roskikseen ja tutustumme yhtiön ensimmäiseen peliin, *Azurik: Rise of Perathiaan*, uutta tasoa ei huomaakaan kovin selvästi. Siirtymistä joudutaan selvästikin vielä odottamaan.

Vaikka *Azurik: Rise of Perathia* ei olekaan kovin omaperäinen, se näyttää olevan suuri ja etenkin laaja seikkailupeli. Painopiste on taisteluissa, joissa pelin sankari Azurik yrittää pitää pahikset loitolla aseiden tai taikojen avulla. Xboxin hienous piilee siinä, että siihen mahtuu mielin määrin tietoa, joten ruudulla voi parveilla yhtä aikaa kymmeniä vihollisia. Adrenium on hyödyntänyt tehokkaasti olemassa olevaa tekniikkaa. Välillä ruutu suorastaan kuhisee vihollisia ja tehosteita, eikä kone pätki pätkääkään. Toisena todisteena Xboxin tehokkuudesta ovat mitättömät latausajat pelaajan ohjatessa Azurikia pelin neljän eri maailman välillä.

Azurik liikuskelee neljässä alkuaineessa: tulessa, vedessä, maassa ja ilmassa. Azurikin taitamat taiat, maailmanosat ja vihollisten voimat liittyvät kaikki neljään alkuaineeseen. Vesi sammuttaa tulen ja niin edespäin. Uhkaavalta tuholta välttyäkseen Azurikin on hallittava kaikki elementit.

Grafiikaltaan *Azurik: Rise of Perathia* on jotenkin epätasainen. Joskus peli näyttää uskomattomalta vesiputouksine ja pilvilinnoineen. Toiset ympäristöt puolestaan ovat kalseita ja elottomia. Voi kuitenkin sanoa, että energiaa on käytetty moniin yksittäisiin ympäristöihin. Sama pätee vihollisen ja päähenkilön liikkeisiin. Täytyy toki pitää mielessä, että *Azurik: Rise of Perathia* on kaikkea muuta kuin valmis.

Amped: Freestyle Snowboarding







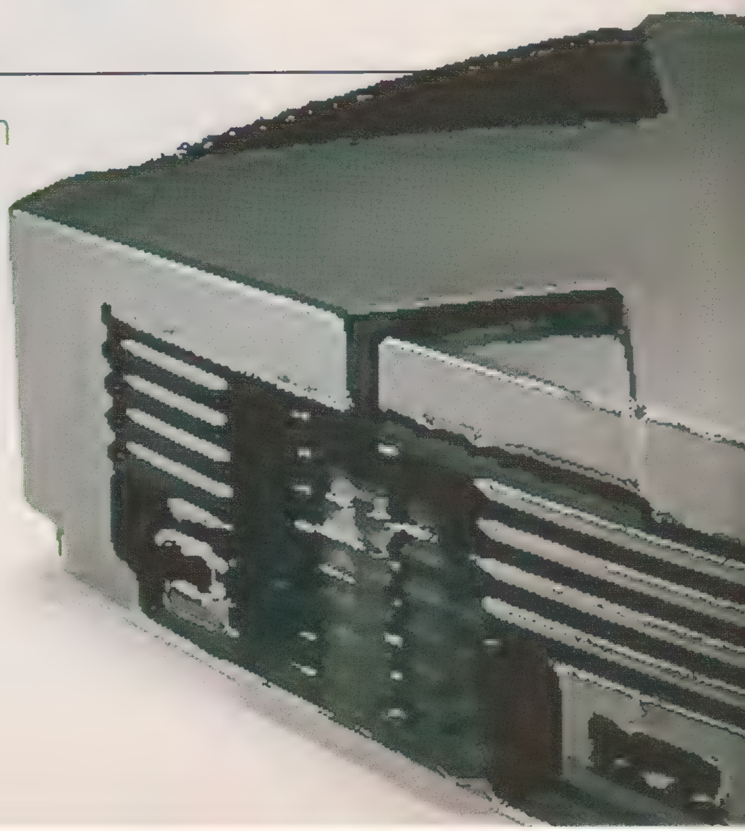
Vaihtoehtolajit valtaavat alaa perinteisiltä urheilulajeilta. Esimerkiksi snoukkauspelit ovat kasvaneet pelitarjonnan pikkuisesta osasta yhdeksi tärkeimmistä tekijöistä konsolin menestykselle. Microsoft on luonut snoukkapelin, jossa menestys on tärkeämpää kuin ajat tai pisteet.

Amped: Freestyle Snowboardingissa menestyäkseen pelaajan täytyy tehdä vaikutus mahdollisiin sponsoreihin ja ihailijoihin. Jos snoukkaaja onnistuu hyppäämään oikealla hetkellä valokuvaajan edessä, muut lautailijat alkavat arvostaa häntä enemmän. Amped: Freestyle Snowboardingissa on kolme pääasiallista rinnettä: Brighton Utahissa, Stratton Vermontissa ja Snow Summit Kaliforniassa. Vuoret ja rinteet ovat avoimia, ja jos pelaaja haluaa laskea umpihangessa tai metsän halki, se käy tietenkin päinsä. *Amped: Freestyle Snowboardingin* tarkoitus on olla mahdollisimman avoin.

Mitä kuuluisammaksi lumilautailijaksi pelaaja pääsee, sitä suurempi fanilauma seuraa laskuja rinteen juurelta. Suostumalla toisten snoukkaajien heittämiin haasteisiin pelaaja saa kohotettua myös arvoasemaansa.

Amped: Freestyle Snowboarding näyttää tuovan genreen uusia piirteitä, mikä varmasti houkuttelee uusia pelaajia. Gamestock 2001 messuilla peli ei vaikuttanut visuaalisesti, mutta siinä oli kuitenkin kiinnostava rakenne. *Amped: Freestyle Snowboardingista* saattaa hyvinkin tulla odottamisen arvoinen peli.

Kun nykyään joudumme seuraamaan, miten pelien kehittely yhä useammin lipuu valtavirran mukana, Ed Friesin teorian mukaisista peleistä koostuva tulevaisuus ei näytä kovin houkuttelevalta. Hänen mainstreammaailmansa muistuttaa melkoisesti nykypäivän musiikki- ja elokuvateollisuutta. Siinä maailmassa rahat ja luovuus ovat jatkuvassa ristiriidassa keskenään.



BORN TO LOSE

MUISTATKO VIELÄ ATARI JAGUARIN, AMIGA CD32:N TAI ATARI JAGDUON? ETKÖ? SE EI OLE KOVINKAAN YLLÄTTÄVÄÄ. JOKAISTA HUIPULLE YLTÄNYTTÄ KONSOLIA KOHDEN LÖYTYY LIUTA VÄHEMMÄN ONNEKKAITA YRITTÄJIÄ, JOIDEN KOHTALONA ON HÄVITÄ VAHVEMMILLEEN JA HAUTAUTUA PELIKAUPPOJEN VARASTOJEN NURKKIIN. KONSOLIPELAAJA PUHALTAA TOMUT MUUTAMAN SURULLISEN ESIMERKIN PÄÄLTÄ.

TEKSTI: VEIKKO

1990 SNK NEO GEO

SNK:n Neo Geon kohtalo ei ole mitenkään erityisen valoisa. Neo Geo oli konsoli, jolla oli tekniset edellytykset paljon suurempaan menestykseen kuin mitä se lopulta sai. Aikaisemmin SNK oli tuottanut pelejä Nintendon Famicom-järjestelmälle, mutta yhtiö päätti laskea markkinoille myös oman pelikoneensa. Teknisesti Neo Geo oli valovuosia edellä kaikkia kilpailijoitaan, ja se näkyy tänä päivänäkin: Neo Geo pystyy tarjoamaan täysin autenttisen kolikkopelifiiliksen oman TV-ruutusi kautta.

Neo Geon kohtaloksi koituivat SNK:n lyhytnäköisyys ja suorastaan rikollinen ahneus. Hälytyskellojen olisi pitänyt soida jo silloin, kun Neo Geon pelit maksoivat yhtä paljon kuin tavalliset televisiot, mutta yhtiön johto ei joustanut hintojen suhteen. "Laskuttakaa niin paljon kuin asiakkaat ovat valmiit maksamaan" -tyylinen markkinointi saattaa tuottaa rahaa hetkellisesti, mutta pitkälle sillä ei pötkitä. Näin kävi myös SNK:lle, joka yritti paikata virheensä julkaisemalla Neo Geo CD:n. Kaikki oli kuitenkin jo liian myöhäistä, ja maailmanvalloituksen eväät omannut Neo Geo taantui pienen kannattajakuntansa kulttikonsoliksi.





ATARI JAGUAR 1993

Vuonna 1993 Nintendon ja Segan 16-bittiset pelikoneet alkoivat tuntua vanhanaikaisilta, jolloin vanha kilpakumppani Atari päätti tehdä näyttävän comebackin suoraan konsolimaailman huipulle uuden Jaguarin myötä. Paha kyllä Jaguarin suosio hiipui konsolin ensiesiintymisen myötä, eikä upouusi pelikone herättänyt suurempaa kiinnostusta tuolloisilla pelimessuillakaan. Tähän vaikutti melkoisesti se, että konsolin pelitilanne päästettiin pahasti retuperälle: vuonna 1994 Suomen markkinoilla ei koneen mukana tulevan *Cybermorphin* lisäksi ollut tarjolla ainuttakaan peliä! Pelien puutteen vuoksi Jaguarin ainoiksi varsinaisiksi lippulaivoiksi jäivät edellä mainittu *Cybermorph* ja *Tempest 2000.* Pelipulaan vaikutti myös se, että Atarin "superkonetta" oli äärimmäisen vaikeata ohjelmoida. Kaikkien muiden karmeuksien lisäksi Jaguarin tekniikka vanhentui todella nopeasti. Jaguar voitaneenkin turvallisin mielin luokitella yhdeksi Atarin suurimmista epäonnistumisista.

1993 AMIGA CD32

Commodoren olisi pitänyt ottaa opikseen ensimmäisestä kömmähdyksestään. Yhtiön ensimmäinen multimediakone CD-TV kaivoi oman hautansa, koska sen tekniikka oli vanhentunutta jo koneen ilmestyessä. Commodore ei kuitenkaan ymmärtänyt tätä, vaan toisti fiaskon Amiga CD32:n kohdalla. Ei liene mikään yllätys, että Amiga CD32 ei koskaan menestynyt.



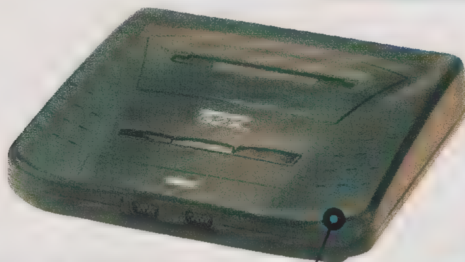
1998 SNK NEO GEO POCKET

Niitettyään menestystä maailman pelihalleissa ja kunnostauduttuaan hieman vaatimattomammalla tavalla Neo Geon parissa SNK päätti rynnäköidä kannettavien TV-pelin markkinoille. Ajoitus ei kuitenkaan olisi voinut olla huonompi, sillä juuri Neo Geo Pocketin tuotannon alettua ja konsolin ollessa matkalla japanilaisiin pelikauppoihin Nintendo julkaisi Game Boy Colorin. Koska korkealaatuisista tuotteistaan ylpeälle SNK:lle oli tärkeää voida markkinoida omaa tuotettaan markkinoiden edistyneimpänä, yhtiön suunnittelijoiden oli pakko marssia takaisin piirustusten ääreen samana päivänä kun Neo Geo Pocket ilmestyi. Muutaman kuukauden kuluttua ilmestyi Neo Geo Pocket Color, joka pystyi pyyhkimään lattiaa Nintendon GBC:lla. Neo Geo ei yksinkertaisesti voinut hävitä.

Konsolipelien maailmassa mikään ei kuitenkaan ole varmaa. SNK teki täsmälleen samoja virheitä kuin Neo Geonkin kohdalla: yhtiön pelilisenssien suhteen osoittama ahneus piti THQ:n ja Midwayn kaltaiset firmat loitolla muuten mainiosta koneesta, eikä SNK:lla ollut tarjota samanlaista yleisömagneettia kuin Pokémon-aallolla ratsastavalla Nintendolla. Myyntiluvut laskivat uhkaavasti, eikä firman talous kestänyt sitä pitkään. Se, mitä SNK olisi tehnyt Game Boy Advancen ilmestyessä, jäi ikuiseksi arvoitukseksi, sillä SNK romahti vuoden 2000 syksyllä.



KAIKKI EDELLÄ ESITELLYT KONSOLIT SAIVAT TILAISUUDEN TAISTELLA PELIMARKKINOISTA, MUTTA NÄILLE EPÄONNEN SOTUREILLE EI SUOTU EDES SITÄ. NÄIDEN KONSOLIEN KOHTALONA OLI JÄÄDÄ PROTOTYYPPIASTEELLE.



1994 SEGA NEPTUNE

Jotta sekä Mega Drivesta että 32X:sta kiinnostuneiden pelaajien ei tarvitsisi ostaa molempia konsoleita, Sega päätti julkaista konsolin, joka yhdistäisi molempien koneiden ominaisuudet mutta painottuisi silti 32X:ään. Sonyn PlayStation oli kuitenkin jo ovella, joten Sega hylkäsi Neptunen keskittyäkseen Saturnin valmisteluun. Segan olisi kuitenkin kannattanut keskittyä Saturniinsa jo muutamaa vuotta aikaisemmin välttääkseen horisontissa vaanineen fiaskon.

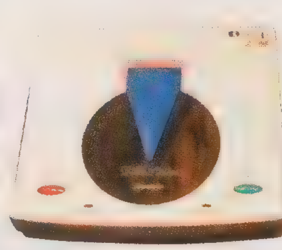
ATARI JAGDUO 1992

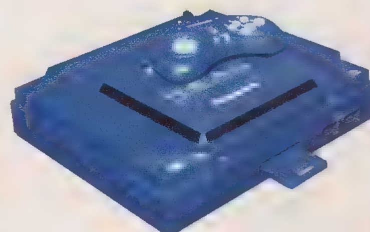
Tämän konsolin oli määrä toimia sekä Jaguarina että CD-soittimena. JagDuo esiteltiin E3-messuilla Los Angelesissa vuonna 1995, mutta tuolloin Sonyn PlayStation ja Segan Saturn olivat jo ehtineet ratkaisevasti edelle. Atarilla tajuttiin nopeasti, että JagDuo oli elinkelvoton projekti.

1997 3DO M2

Trip Hawkin epäonnistui yrittäessään luoda standardiformaatin, joka olisi ollut TV-peleille samaa kuin VHS videoille. Hän ei kuitenkaan luovuttanut, vaan jatkoi työskentelyään M2-nimisen uuden sukupolven konsolin parissa. Lopputulos? Kasa prototyyppejä, jotka eivät koskaan päätyneet mihinkään.







PELIUUTUUDET

TÄMÄN LISTAN ESITTÄMÄT PELIT TULLAAN JULKAISEMAAN SUOMESSA KESÄN MITTAAN.

PLAYSTATION2

4X4 EVOLUTION – MAALIS
7 BLADES – TOUKO
ARMORED CORE 2 – MAALIS
ARMY MEN: AIR ATTACK II – MAALIS
ARMY MEN: GREEN ROGUE – HUHTI
ARMY MEN: SARGE'S HEROES II – HUHTI
EPHEMERAL FANTASIA – TOUKO
ESPN NBA 2NIGHT – MAALIS
ESPN NHL NATIONAL HOCKEY NIGHT – TOUKO
EVERGRACE – MAALIS
F1 RACING CHAMPIONSHIP – MAALIS
FORMULA ONE 2001 – TOUKO
GUNGRIFFON BLAZE – MAALIS
HEROES OF MIGHT & MAGIC – TOUKO
JUNGLEBOOK GROOVEPARTY – MAALIS
KENGO – MAALIS
KNOCKOUT KINGS 2001 – MAALIS
MDK 2: ARMAGEDDON – MAALIS
MTV MUSIC GENERATOR – TOUKO
NBA HOOPZ – HUHTI
ONI – MAALIS
QUAKE III REVOLUTION – HUHTI
RING OF RED – TOUKO
SHADOW OF MEMORIES – MAALIS
SILPHEED – MAALIS
SKY ODDYSSEY – HUHTI
STAR WARS: STARFIGHTER – MAALIS
STREET FIGHTER 3 EX – MAALIS
STUNT GP – MAALIS
SUMMONER – HUHTI
TIGER WOODS PGA 2001 – HUHTI
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 – HUHTI
TOKYO X-TREME RACER – TOUKO
UNREAL TOURNAMENT – HUHTI
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC – HUHTI
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2001 – TOUKO
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS – HUHTI
ZONE OF THE ENDERS – MAALIS

PLAYSTATION

ARMY MEN: GREEN ROGUE – HUHTI
ARMY MEN: LOCK 'N LOAD – MAALIS
ARMY MEN: OMEGA SOLDIER – HUHTI
ARMY MEN: SARGE'S HEROES II – HUHTI
BATMAN: GOTHAM CITY RACER – HUHTI
C-12: FINAL RESISTANCE – HUHTI
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 – MAALIS
CHAMPIONSHIP SURFER – MAALIS
DANCING STAGE DISNEY – MAALIS
DARKSTONE – MAALIS
DIGIMON WORLD – MAALIS
DRAGON SEEK – MAALIS
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES – MAALIS
DUKES OF HAZZARD 2 – MAALIS
ESL CLASSIC SQUADS – MAALIS
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING – HUHTI
F1 WORLD GRAND PRIX – MAALIS
FEAR EFFECT: RETRO HELIX – MAALIS
FORD RACING 2001 – MAALIS
FORMULA ONE 2001 – TOUKO
FREESTYLE SCOOTER – HUHTI
HARVEST MOON 2: BACK TO NATURE – TOUKO
HEROES OF MIGHT & MAGIC – HUHTI
HIDDEN & DANGEROUS – TOUKO
INSPECTOR GADGET – TOUKO
ISS PRO EVOLUTION 2 – MAALIS
KISS PINBALL – MAALIS
LEGO ISLAND 2 – MAALIS
LEGO STUNT RALLY – TOUKO
LEMMINGS – TOUKO
LIBERO GRANDE 2 – MAALIS
LION KING 2 – MAALIS
LMA MANAGER 2001 – MAALIS
MONSTER FORCE – MAALIS
MTV BMX EXTREME: FEATURING TJ LAVIN – MAALIS
NBA HOOPZ – HUHTI
POINT BLANK 3 – MAALIS
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR – TOUKO
ROSWELL – TOUKO
RUGRATS IN PARIS – MAALIS
SESAME STREETS SPORTS – MAALIS
THE SIMPSONS WRESTLING – MAALIS
TIME CRISIS: PROJECT TITAN – HUHTI
TOY STORY RACER – MAALIS
TRAFFIC GIANT – MAALIS
UEFA CHALLENGE – HUHTI
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP – MAALIS
VANISHING POINT – MAALIS
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC – HUHTI
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: WAR JETZ – TOUKO

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE – HUHTI
CONKER'S BAD FUR DAY – HUHTI
POKÉMON PUZZLE LEAGUE – MAALIS
TIGGER'S HONEY HUNT – MAALIS

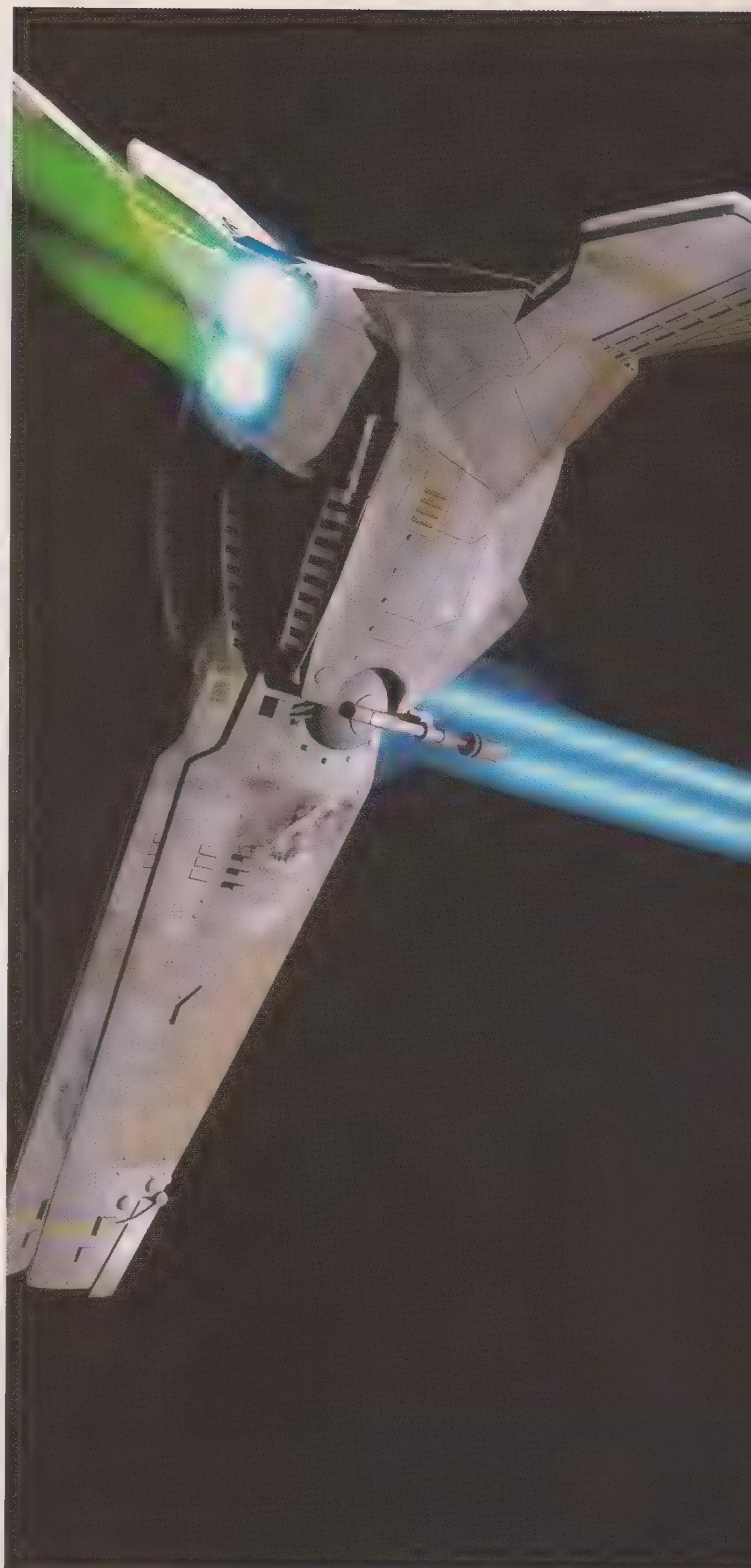
DREAMCAST

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER – TOUKO
COMMANDOS 2 – MAALIS
CONFIDENTIAL MISSION – TOUKO
DAYTONA USA 2001 – HUHTI
DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN – TOUKO
DUCATI WORLD – MAALIS
EUROPEAN SUPER LEAGUE – MAALIS
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING – HUHTI
FIGHTING VIPERS 2 – MAALIS
GUNBIRD 2 – MAALIS
HEROES OF MIGHT & MAGIC III – MAALIS
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 – MAALIS
NBA HOOPZ – HUHTI
PROJECT JUSTICE – MAALIS
ROGUE SPEAR – MAALIS
SKIES OF ARCADIA – HUHTI
SOLDIER OF FORTUNE – TOUKO
SONIC SHUFFLE – MAALIS
STAR LANCER – MAALIS
STUNT GP – MAALIS
STUPID INVADERS – TOUKO
SURF ROCKET RACER – MAALIS
TETRIS – HUHTI
WORMS WORLD PARTY – MAALIS

GAME BOY

ACTION MAN: SEARCH FOR BASE X – MAALIS
ALICE IN WONDERLAND – HUHTI
ALIENS: THANATOS ENCOUNTER – MAALIS
ANTZ RACING – HUHTI
BRICK BOARDER – MAALIS
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND – MAALIS
DOUG'S BIG GAME – HUHTI
DRAGON WINGS – MAALIS
DUKES OF HAZZARD – HUHTI
ELMO IN GROUCHLAND – HUHTI
FLIPPER & LOPAKA – MAALIS
FREESTYLE SCOOTER – HUHTI
HARLEY DAVIDSON – MAALIS
HARVEST MOON 2: BACK TO NATURE – MAALIS
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY – HUHTI
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 – HUHTI
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE – HUHTI
LEGEND OF THE RIVER KING – MAALIS
THE LION KING: SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE – MAALIS
LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY – MAALIS
LOONEY TUNES RACING – MAALIS
MATT HOFFMAN BMX – TOUKO
MICKEY'S SPEEDWAY USA – MAALIS
MONSTER FORCE – MAALIS
PLAYER MANAGER 2001 – MAALIS
POCKET SOCCER – MAALIS
POKÉMON GOLD/SILVER – HUHTI
RETURN OF THE NINJA – MAALIS
ROAD CHAMPS – MAALIS
ROBIN HOOD – HUHTI
ROSWELL – TOUKO
RUGRATS IN PARIS – MAALIS
SCOOBY DOO – MAALIS
SESAME STREET SPORTS – TOUKO
SNOOPY TENNIS – MAALIS
SWIV – MAALIS
TECH DECK SKATEBOARDING – HUHTI
THE EMPEROR'S NEW GROOVE – MAALIS
THE MUMMY – TAMMI
THE POWER PUFF GIRLS: BAD MOJO JOJO – HUHTI
THE POWER PUFF GIRLS: PAINT THE TOWNSVILLE GREEN – HUHTI
THE SIMPSONS: TREEHOUSE OF HORROR – HUHTI
TINTIN IN TIBET – MAALIS
TOY STORY RACER – MAALIS
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP – MAALIS
ULTIMATE SURFING – TOUKO
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC – HUHTI
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS – HUHTI

Lista perustuu maahantuojien suunnitelmiin. Konsolipelaaja ei vastaa aikataulujen mahdollisista muutoksista.





ARVOSTELUT

VEIKKO
IKÄ: 22
HARRASTAA: ROCKMUSIIKKI, KYNÄILY JA NORTON
PITÄÄ: KLASSIKOT
VIHAA: URHEILUPELIT

PARASTA:
FINAL FANTASY IX – Tämä peli rullaa. PHANTASY STAR ONLINE – ...Eikä huono ole tämäkään. SHENMUE – Milloin hitossa se kakkososa ilmestyy? GAME BOY ADVANCE – Pieni suuri konsoli. DAYTONA USA 2001 – Talla pohjaan ja menoksi. CAPCOM GENERATIONS – Kaikkien aikojen kovin kokoelma on juuttunut pysyvästi konsoliini. Pakko-ostos parkkiintuneille veteraanipelaajille.

TOPI
IKÄ 27
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: RPG JA SEIKKAILUPELIT
EI PIDÄ: JENKKIPELIT

PARASTA:
GAME BOY ADVANCE – Kuka kaipaa polygoneja kun tarjolla on pikseleitä? F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY – Yksi monista syistä ostaa uusi konsoli. DAYTONA USA 2001 – Lähemmäs kolikkopelioriginaalia on vaikea päästä. CASTLEVANIA CHRONICLES – Ihan kuin wanhaan hyvään aikaan... GUNSTAR HEROES – Treasure tosiaan taitaa hommansa.

MARTTI
IKÄ: 26
HARRASTAA: JAPANI, RASKAS BEAT JA RUOKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA SHOOT 'EM UP
EI PIDÄ : FLEIMAAVAT SENTTARILAAMAT

PARASTA:
GUNSTAR HEROES – Treasuren kuolematon klassikko. BLACK & WHITE – Dreamcastille, Xboxille ja PlayStation2:lle. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY – Antakaa minulle kokonainen peli pelkän demon sijaan! TIMESPLITTERS – Taisinkin jo unohtaa haulikon tarjoamat ilot... SUPER MARIO ADVANCE – Nyt puhumme pikselivallankumouksesta.

JOONAS
IKÄ: HÄLYTTÄVÄ
HARRASTAA: LUMI
PITÄÄ: VÄKIVALTA, KILPA-AJO JA PULMATIIKKA
EI PIDÄ: JENKKIMÄTTÖ

PARASTA:
DAYTONA USA 2001 – Hauskempaa kuin kortteliralli! CONKER'S BAD FUR DAY – Hyvää tasoloikkaa kaikesta huolimatta DR. MARIO – Pois alta, kivet ja männynkävyt. BLACK & WHITE – Viehättää ainakin minua. GAME BOY ADVANCE – Vuoden konsoli!

LOVIISA
IKÄ: 24
HARRASTAA: MUSIIKKI JA MUOTI
PITÄÄ: ONGELMANRATKAISU
EI PIDÄ: TURPAJUHLA- JA RAISKINTAPELIT

PARASTA:
GAME BOY ADVANCE – Elääköhän tämäkin konsoli yhtä pitkään kuin edeltäjänsä? DAYTONA USA 2001 – Vihdoinkin. TREASURE – Kulkee omia teitään. SHENMUE – Jatko-osa saisi jo ilmestyä. CHUCHU ROCKET – Hassunhauska ongelmapeli.

TANELI
IKÄ 24
HARRASTAA: MUSIIKKI JA FUTIS
PITÄÄ: URHEILU JA RPG
EI PIDÄ: MIELIKUVITUKSETTOMAT PROGRAMMERIT

PARASTA:
VIRTUA TENNIS – Viihdyttää yhä. LMA MANAGER 2001 – Odottamattoman hyvä. PHANTASY STAR ONLINE – Kerrassaan loistava. NHL 2K – Huvittaa edelleen. VIRTUAL BOY – Unohdettu.

ISKA
IKÄ: 26
HARRASTAA: SARJIKSET JA SAPUSKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA PROBLEMATIIKKA
EI PIDÄ: VATSATAUTI

PARASTA:
VIRTUA TENNIS – Viihdearvo sata! MR DRILLER – Tähän ei kyllästy ikinä. KNOCKOUT KINGS 2001 – Iska on raskasta sarjaa. DAYTONA USA 2001 – Nasta lautaan.

CONKER'S BAD FUR DAY





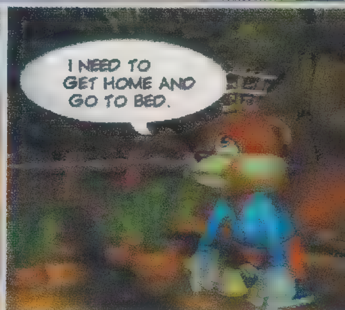
Miksi minun on pakko laatia kuvatekstejä juuri nyt? Minullahan oli niin kivaa *Fear Effect 2:n* parissa.





Jopa hammasrattaat osaavat polttaa sikareita. Muun muassa.

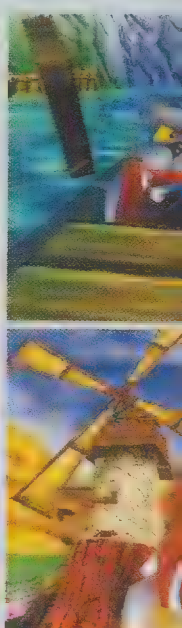




Tarina ei kerro, mitä hän aikoo sängyssä touhuta.







Onko Raren kohuttu peli tosiaan niin rivo kuin väitetään? Nappaa burana ja heittäydy kummallisimpaan seikkailuun, mitä viime aikoina on nähty.

Monet ovat jo kauan etukäteen päättäneet, pitävätkö tästä pelistä vai eivät, ja nyt se on täällä. Oli totta vie jo aikakin. *Conker's Questiahan* ei julkaistu ihan eilispäivänä. Pelistä piti aluksi tulla tavallinen, herttainen tasoloikka, mutta lopulta siitä tuli jotain täysin muuta. Vaikka *Conker's Bad Fur Day* vaikuttaa päällisin puolin melko harmittomalta, sen sisältö antaa aihetta ikärajalle.

Tarina käynnistyy synkkänä ja sateisena iltana, ja punaisen Conker-oravan mukaan parhaiten pysyy lämpimänä kittaamalla niin paljon viinaa kuin lompakko antaa myöten. Ja ehkä varmuuden vuoksi vielä hieman lisää. Tippa ei tapa eikä ämpärikään, mutta aamun valjetessa jyrsijäparalla on kammottava kankkunen, se ei tiedä kuollakseenkaan missä on eikä sillä tietenkään ole hyvää tekosyytä tyttöystävälleen Berrille mikäli kurrepolo edes löytää kotiin. Aluksi pelissä pitääkin pyöriä ympäriinsä.

Raren aiemmista tasohyppelytuotoksista pelin erottavat räävittömät vitsit, seksuaaliset vihjaukset ja sen varsin aikuinen tyyli. Jos nyt tätä peliä voi aikuismaiseksi kutsua.

Raren aiemmista tasohyppelytuotoksista pelin erottavat sen räävittömät vitsit, seksuaaliset vihjaukset ja sen varsin aikuinen tyyli. Jos nyt tätä peliä voi aikuismaiseksi kutsua. Juttu on suurimmaksi osaksi todella mautonta, ja kakkavitsien ollessa pahimmillaan rupeaa ihmetyttämään, kenelle peli oikeastaan on



suunnattu. Toisaalta pelissä on myös siistejä vitsejä ja parodioita ja paikoitellen on naurussa pitelemistä. Nauttiakseen pelaamisesta täytyy kuitenkin kyetä arvostamaan myös sairasta huumoria. Ellei sontakasakiipeily, värikkäät, typerästi juoksevat hahmot sekä rohkea (kuitenkin usein sensuroitu) puhe erityisemmin innosta, *Banjo-Tooie* saattaa olla sopivampi peli. Vaikka pelin ulkonäkö saattaa huijata luulemaan sitä söpöksi ja herttaiseksi, johtaa se pahemman kerran harhaan. *Conker's Bad Fur Day* on yksinkertaisesti susi lampaan vaatteissa.

Mitä siis on odotettavissa, jos ohitetaan sairaat herjat ja perehdytään itse pelaamiseen? Kovin yllättävää ei ole, että ryönän alta löytyy tavallinen seikkailu samaan tasohyppelytyyliin, jonka Rare on imenyt kuiviin Nintendo 64:n elinaikana. Pörröhäntäinen ystävämme tutustuu 3D-maisemiin, juttelee tapaamiensa hahmojen kanssa ja ratkoo ongelmia päästäkseen pelissä eteenpäin. Tosielämässäkään ei pennittömänä pitkälle pötkitä, ja setelitukut toimivat pelissä samaan tapaan kuin perinteiset tähdet usein vertauskohteena käytettävässä *Super Mario 64:ssä*. Tämä tarina etenee kuitenkin kyseistä peliä vauhdikkaammin, ja usein uusia reittejä tai tehtäviä tulee vastaan heti kun jokin ongelma on ratkennut. Niin sanotut context-vyöhykkeet ovat melko ainutkertaisia tälle pelille. Vyöhykkeillä pelaaja voi B-napin painalluksella antaa Conkerille jotain tilanteeseen sopivaa ja siten auttaa tätä edes tovin. Ensimmäisellä vyöhykkeellä Conker saa onnekseen päänsärkypillereitä, joiden avulla kohmelo katoaa. Jos yksin pelaaminen kyllästyttää, myös kolmea kaveriaan vastaan voi pelata peräti seitsemää eri moninpelivaihtoehtoa. Ennen kaikkea on hienoa, ettei sairaille jutuille ole annettu liikaa tilaa ja että Rare on tapansa mukaan käyttänyt myös aivojaan. Peli on kaikesta huolimatta todella viihdyttävä, ja ohjailu toimii niin tarkasti kuin englantilaismestareilta voi odottaakin. Jokusia kameraongelmia tulee vastaan, mutta ne ovat melko mitättömiä.

Rarelta voi odottaa myös huippuluokan grafiikkaa, mutta grafiikan upeus onnistuu silti yllättämään. Ensimmäiseksi Conkerin maailmassa pelaaja huomaakin muun muassa sen, että kaikilla hahmoilla on oikeat suunliikkeet ja kasvonilmeet. Kun *Conker's Bad Fur Dayssa* sen lisäksi on myös kauniita maailmoja, siistejä animaatioita ja uskomattoman paljon yksityiskohtia, peli sijoittuu ehdottomasti kauneimpien konsolille koskaan julkaistujen pelien joukkoon. Rare ei koskaan lakkaa yllättämästä, muutenkin kuin grafiikkarintamalla. Myös äänet tekevät vaikutuksen, eivätkä vähiten hahmoille siunaantuneet äänet. Tuntuu hiukan ironiselta kuulla Nintendo 64 pelissä ääniä, jotka päihittävät puheensa puolesta useimmat kaikista CD-pohjaisille konsoleille tehdyistä peleistä. Näyttelijät eivät vain näyttele hyvin, vaan myös heittävät sekaan koko joukon hauskoja repliikkejä. Myös musiikki on iloa korvalle. Rare vaihtelee musiikkia tilanteen mukaan tavoilleen uskollisena pehmeästi ja sujuvasti, ja jos Conker saa seistä joutilaana tovin, hän alkaa jopa vihellellä melodian mukana. Yhdessä värikylläisen grafiikan kanssa äänet luovat hyvin kouriintuntuvan tunnelman, oli se sitten kodikas, outo tai jokseenkin kuvottava.

Jos tiedätte, ettette pidä, sulata tai arvosta omituista ja toisinaan lapsellisen karkeaa huumoria, teidän kannattaa miettiä tarkoin ennen kuin ostatte tämän pelin. Jos tällainen huumori ei sen sijaan tuota minkäänlaisia ongelmia, monikaan peli ei päihitä *Conker's Bad Fur Dayta*. Rare on tehnyt sen taas.

TANELI

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **TASOLOIKKA**
JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **RARE** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**

GRAFIIKKA	Oi.	**10**
ÄÄNET	Hienonhienoja ääniä ja tunnelmallisia melodioita.	**9**
KONTROLLI	Tosi hyvä.	**9**
HAASTE	Seikkailua kestää aikansa, ja jälkeenpäinhän voi aina pelata moninpeliä.	**7**
YHTEENSÄ	Osaako Rare edes tehdä huonoja pelejä?	**9**

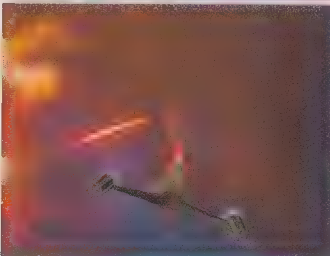
STAR WARS: STARFIGHTER

Uusimmat *Star Wars* -saagan elokuvat ovat tunnetusti houkutelleet vanaveteensä niin paljon kehnohkoja pelejä, että innokkaimmatkin ihailijat nyrpistävät nenäänsä. Nyt on kuitenkin tehty hyvä peli.

Viime aikojen *Star Wars* pelien aallon jälkeen tuntuu hyvältä pureutua peliin, joka on nimensä mittainen. *Star Wars: Starfighterin* tapahtumat liittyvät *Episode I:n* juoneen, aivan kuten *Shadows of the Empire* liittyi alkuperäistrilogian kahteen ensimmäiseen osaan. Pelin aikana pääsemme tutustumaan kolmeen lentäjään, jotka taistelevat eri syistä pahaa Kauppaliittoa vastaan. Kolmikkoon kuuluvat Rhys Dallows, lentäjä Naboo-planeetalta, salamyhkäinen naispuolinen seikkailija Vana Sage sekä maan ulkopuolinen avaruusrosvo Nym. Kaikilla on omat avaruusaluksensa, jotka eroavat toisistaan tietyiltä osilta. Rhys lentää keltaista N-1 Starfighteria, Vanan alus on hieman klassista B-Wingiä muistuttava The Guardian Mantis ja Nymin pommittaja on lyhyesti ja ytimekkäästi The Havoc. Ohjattava hahmo määräytyy sen mukaan, missä kohdassa tarinaa mennään, mutta ennemmin tai myöhemmin pelaaja pääsee kyllä tutustumaan kaikkiin kolmeen ja saa selville, miksi he haluavat tuhota Kauppaliiton. On joka tapauksessa varmaa, että kolmikko sopii lentäjiksi paremmin kuin lähempänä vaippaikää huiteleva Anakin.

Peli muistuttaa koko lailla aikaisempia avaruuslentelyitä kuten *Rogue Squadronia* ja *Tie Fighteria*. Ohjausjärjestelmä on melko yksinkertainen eikä sitä ole erityisen vaikea oppia. Lisäksi pelaaja pääsee telmimään pienelle harjoituskentälle ennen vaarallisten taistelujen alkamista. Käsiohjaimen yhdellä napilla ohjataan laivan keulaa ja toisella taas voi laittaa aluksensa pyörimään. R2 ja L2 toimivat kaasuna ja jarruina, jotka tulevat tarpeeseen jos pelaaja haluaa paeta vastustajaa tai pysähtyä voidakseen tähdätä paremmin. Vieläkin paremmat osumismahdollisuudet saa, jos zoomaa kohdetta R1 pohjassa. Ympyränäppäimellä voi tulittaa toissijaisella aseellaan, joka vaihtelee aluksittain. Rhys pommittaa perinteisiä protonitorpedoita, Vanan ammukset tuhoavat vihollisen suojakilvet ja Nym laukoo tappavia pommeja maanpinnalle. Digitaalisen ohjausvivun avulla pelaaja voi tarpeeksi pitkälle päästyään komennella kumppaneitaan. Jos esimerkiksi vipua vääntää ylöspäin, muut hyökkäävät tähtäimen sillä hetkellä osoittamaan kohteeseen, ja painallus oikealle antaa käskyn Report in!. Pärjäähän pelissä yksinkin, mutta kavereiden käskyttäminen tuo vähän lisää tunnetta peliin. Tehtävät vaihtelevat usein hyökkäyksen ja puolustuksen välillä, eli pelaajan pitää tuhota määrätty kohde tai puolustaa jotakin kulkuneuvoa tai esinettä tiettyyn hintaan. Tehtävissä on melko paljon vaihtelua, mutta jäin kaipaamaan lisää eri vaihtoehtoja. Toimintaa on joka tapauksessa aivan riittävästi.





Paatuneillekin scifi-faneille on tarjolla herkullisia näkymiä.





Grafiikka on kerrassaan loistavaa, ja pelissä on useita valontarkkoja efektejä. Maanpäälliset radat muistuttavat hitusen aiemminkin mainittua *Rogue Squadronia*, ja avaruustehtävät muistuttavat ulkonäöltään muun muassa *Colony Warsia*. Nimikkeen merkittävin kosmeettinen vahvuus on kuitenkin se, että taisteluista tulee väkisinkin valtavia, kun jättimäiset metallikolossit ja pikkualusten parvet rytisevät yhteen. Kauppaliitto osaa hyökätä tyylikkäästi. Lisäksi myös räjähdykset, lasersäteet ja valoefektit ovat loistavasti esillä. Jos nyt jostain pitää valittaakin, voisi kai sanoa, että yksityiskohtia ei kamalammin ole, mutta se jää alusten paljouden ja suuruuden varjoon. Jos pikkutarkoiksi ryhdytään, voi myös todeta että Rhysin takana istuva R2-robotti on aivan liian suuri. Se on kuitenkin pikkuseikka. Keskitytään sen sijaan

Taisteluista tulee väkisinkin valtavia, kun jättimäiset metallikolossit ja pikkualusten parvet rytisevät yhteen.



Meille PC:ttömille tämä produktio on Star Wars peleistä odotetuin. Viimeinkin pääsemme nauttimaan varauksetta kunnon avaruusmäiskeestä ilman kehnoa grafiikkaa.

ääniin. Odotettavissa oli, että *Duel of the Fates* on mukana, mutta minusta on hieman omituista tunkea biisi ensimmäiselle ja suhteellisen rauhalliselle radalle. Muukin musa on pääasiassa peräisin viimeisimmän elokuvan soundtrackilta. Vaikka Williamsin melodiat ovatkin hyviä, ne alkavat maistua puulta, kun niitä on kuultu lyhyessä ajassa niin monessa yhteydessä. Musiikki sopii kyllä loistavasti suurten tilanteiden paisuttelemiseen. Hahmojen äänet ovat yllättävän hyviä, ja ne kuulostavat mainioilta radiossa taistelujen tuiskeessa. Myös laserammukset ja räjähdysäänet toimivat hyvin ja saavat pelaajan tuntemaan olonsa oikeaksi lentäjäksi.

Vaikka uudenmalliset avaruusalukset eivät olekaan yhtä synkkiä kuin perinteiset X-Wingit ja niiden sukulaiset, avaruussota on erittäin viihdyttävää. Nyt onkin vain toivottava, että tämä on Star Wars pelien käännekohta ja että tulevaisuuden pelit ovat vähintäänkin yhtä hyviä ja nautinnollisia. Sillä tämä ajelu on nimenomaan nautinnollinen, oli pelaaja sitten fani tai ei. Episode II:n odottelu kevenee huomattavasti, kun ottaa omakseen tämän pelin.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **LUCAS ARTS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Valtoisaa ja kaunista. Yksityiskohtia kuitenkin laihanlaisesti.	8
ÄÄNET	Hyviä ääniä ja erinomainen, joskin puhki kulunut soundtrack.	8
KONTROLLI	Ei erityisen konstikas.	7
HAASTE	Monia tehtäviä, jotka kuitenkin on melko helppo hoitaa pois alta.	7
YHTEENSÄ	Tällainen *Star Wars* pelin pitääkin olla.	8

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

Taas yksi *Star Wars*. Tosin tällä kertaa *Episode I*:seen pohjautuva, ja siten ilman X-Wingejä, surullista kylläkin.

Tätä voisi kutsua *Rogue Squadronin* puolijatko-osaksi. Vaikka pelien tarinat eivät suoranaisesti liitykään toisiinsa, ne ovat kuitenkin Factor 5:n tekemiä, ja voisi sanoa, että pelit on valettu samasta muotista. Aikaisempia pelejä pelanneet kokevat tuttuuden tunteita siellä täällä. Tässä seikkailussa emme tietenkään pääse Luke Skywalkerin matkaan, vaan hahmojen nimet ovat Sykes ja Kael. He ovat Naboon ilmaarmeijan luutnantti ja kapteeni. Leffan nähneet hoksaavat heti, että Naboo-planeetan asukkaat ovat suuressa vaarassa joutua sotaan, Kauppaliiton menettelytavat huomioon ottaen. Aivan oikein: ennen kuin itse peli pääsee käyntiin, planeetalle on jo hyökätty, ja peli sijoittuu hyökkäystä seuraavaan melskeeseen.

Ensimmäinen tehtävä sijoittuu kaupunkiympäristöön. Robottiarmeija on laskeutunut, ja joka puolella pyörii konehökötyksiä, taisteludroideja ja suuria tankkeja. Millä pelaaja muka pystyy sellaisia vastaan taistelemaan? Aivan, piskuisella kantosiipialuksella, samankaltaisella kuin Luken ajokki *A New Hopessa*. Itsestään selvien lasertykkien lisäksi alus pystyy myös lähettämään ohjuksia. Eihän sillä koreilemaan pääse, mutta kyse on kuitenkin pelin ekasta radasta. Pohjalta pitää pelaajan ponnistaman. Aluksi pelissä pitää lähinnä lentää sinne, minne nokka näyttää ja tulittaa kaikkea tielle sattuvaa. Hetken kuluttua pelaaja siirtyy seuraavalle radalle, jossa on tarkoituksena suojata erityistä kulkuneuvoa vihollisen katalilta laukauksilta. Sitten siirrytäänkin seuraavaan toimeksiantoon ja maaseudulle, jossa metalliset valloittajat mellastavat. Tärkeintä on pitää hengissä kapteeni Kael, joka sillä hetkellä ajaa yhtä rumaa lennokkia kuin pelaaja itsekin. Pelaajan täytyy siis lentää askelen edellä raivatakseen tieltä kaikki pahantahtoiset peltiheikit ja hyökkäysherkät AAT:t. Peli jatkuu samaa rataa; pelaajan täytyy joko turvata tai tuhota yksi tai useampia kohteita. Tehtävät toistavat itseään aavistuksen verran, mutta toimivat silti. En ole ihan varma miksi, mutta vihollisten pudottaminen ja tehtävien selvittäminen hoituvat hetken kuluttua rutiinilla ja ajatukset vaeltavat vallan toisaalle. Ohjaaminen ei ole erityisen vaikeata, ennemmin melko yksinkertaista, ja ehkä juuri siksi peli puuduttaa pidemmän päälle. Ehkä ohjaukseen olisi ollut hyvä saada enemmän haastetta, mutta toisaalta toimiva ja yksinkertainen ohjaus on parempi kuin sellainen, joka ei monimutkaisten yksityiskohtien vuoksi edes toimi.

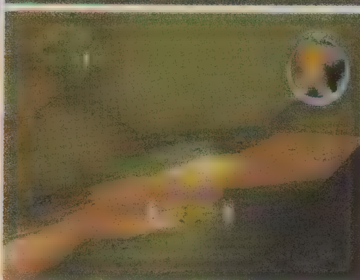
Räjähdykset ovat melko kesyjä, lasersäteitä ei ole tarpeeksi eikä pelaajan kaipaamassa mahtavuuden tunteessakaan ole tarpeeksi pontta.

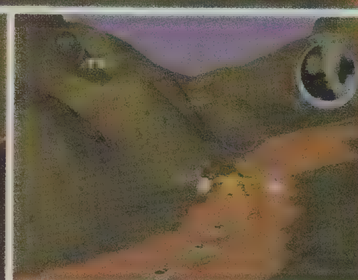




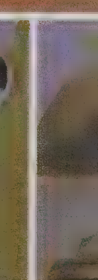
Onko kukaan muu kuin minä huomannut yhtäläisyyttä AAT:den ja niiden lentävien tankkien välillä, joita Eldars käyttää *Warhammer 40k:ssa*?











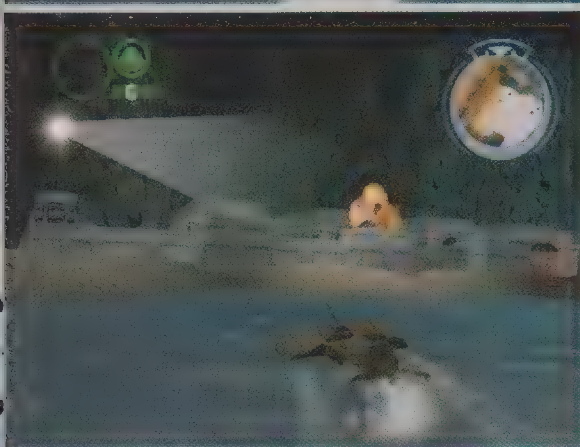
Olin jo *Star Wars: Starfighteria* arvostellessani sitä mieltä, että keltainen N-1 Starfighter ei ikinä näytä yhtä hyvältä kuin X-wing. Nyt eron huomaa entistä selvemmin. Grafiikka ei ole lainkaan yhtä jännittävää kuin PlayStation2-pelissä. Ymmärrettävistä syistä Nintendo 64 pelillä ei tietenkään ole yhtä hyviä edellytyksiä kuin Sonyn konsoleille tehdyillä peleillä, joten vertailu on hyödytöntä. Mutta konsolin rajoituksetkin huomioon ottaen pelin grafiikka näyttää silti mielenkiinnottomalta. Ei niin, että grafiikka olisi rumaa, mutta Naboon suuret ruohokentät näyttävät helposti tavattoman tylsiltä. Missään ei tunnu tapahtuvan mitään huomionarvoista, kun kone kiitää kaikkialla samannäköisenä levittäytyvän maiseman yli, vaikka tehtävää olisikin vaikka kuinka. Ja vaikka pelaaja jättäisi maanpinnan kunnolla taakseen ja lähtisi avaruuteen, grafiikka ei vieläkään luista kunnolla. Olisi luullut, että avaruudessa olisi voitu tehdä paljon hyvää visuaalisessa mielessä – eihän siellä tarvitse piirtää maatakaan – mutta silti räjähdykset ovat mielestäni kesyjä, lasersäteitä ei ole tarpeeksi eikä pelaajan kaipaamassa mahtavuuden tunteessakaan ole tarpeeksi pontta. Äänessäkin on puutteita. Musiikki joka on tietenkin peräisin *The Phantom Menacesta* ei ihan kuulosta oikeanlaiselta, vaan muistuttaa toisinaan hieman vanhalle kunnon Super NES:lle tehtyjen *Star Wars* pelien musiikkia. Ei millään pahalla ko. pelejä kohtaan, mutta *Dual of the Fates* ei oikein ole Lontoon sinfoniaorkesterin viisuja. Positiivinen ääniin liittyvä seikka on sen sijaan kaikki se puhe, jonka Factor 5 on onnistunut mahduttamaan pienelle muovikasetille. Äänet eivät käsitä vain tavallisia keskusteluja, vaan myös radiosta tuleva tieto toimeksiannoista on todellakin oikein mainiota.

Tuomiotani mahdollisesti vääristää se, että olen pelannut *Star Wars: Starfighteria* ja *Star Wars: Battle for Naboota* näin lähekkäin. Varmuuden vuoksi otin siis esiin *Rogue Squadronin* ja räiskin Luken matkassa hetkisen. Vain puolen tehtävän jälkeen peli tuntui paremmalta kuin Factor 5:n viimeisimmät sepitelmät. Jos pidit *Rogue Squadronista*, saatat tykätä tästäkin, sillä loppujen lopuksi pelit ovat aika samankaltaisia. On tosin varauduttava siihen, että tässä pelissä on paljon tylsempi tunnelma ja että se perustuu *Episodi I:seen*, mikä kaikesta huolimatta vaikuttaa pelituntumaan aika tavalla. Tarkoitan tällä lähinnä sitä, että AAT:llä räiskiminen ei koskaan tunnu samalta kuin AT-AT:lla. Kokeile, ennen kuin ostat. TANELI

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **LUCASARTS** VALMISTAJA **FACTOR 5**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SISÄINEN MUISTI**

GRAFIIKKA	Ei suoranaisesti rumaa, mutta tylsää silti.	6
ÄÄNET	Musiikki ei ole ihan kunnossa, mutta äänet ovat hyviä.	7
KONTROLLI	Yksinkertaista ja mutkatonta. Ehkä hiukan liian helppoa.	8
HAASTE	Kyllästyin muutaman tunnin jälkeen.	5
YHTEENSÄ	Tylsempi versio *Rogue Squadronista*.	6

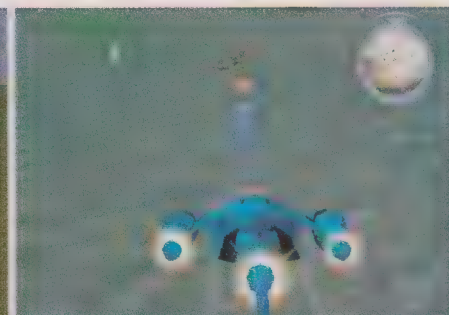






Yöhyökkäykset saattavat olla tehokkaita. Ensin kannattaa kuitenkin kitata muutama kuppi kahvia.





Kalastus on kummallista Kaboo-planeetalla. Katsokaa vaikka. Mutta jos siellä on valtavia tietokoneanimoituja kaloja, niin...



DAYTONA USA 2001



Neljä kiiltelevää ajokkia on saatavilla heti ensimmäisestä lähdöstä alkaen...

Lentävä lähtö johtaa suoraan ensimmäiselle kierrokselle uudessa *Daytona USA 2001:ssä.* Aivan kuten ennenkin. Aivan niin kuin pitääkin.

Daytona – klassinen kilparata, klassinen kolikkopeli, klassinen (joskaan ei ihan täysin onnistunut) Saturn-peli ja muutama klassinen jatko-osa. Lyhyesti sanottuna klassinen pelikonsepti, joka antaa Dreamcast-versiolle paljon tavoiteltavaa. Ensiksi on syytä muistuttaa, että kyse on uudesta versiosta eikä jonkin varhemman originaalin jatko-osasta. *Daytona USA 2001* ei ole varsinaisesti uusi peli, mutta älkää antako tämän seikan hämätä. Päinvastoin, kyse on monessa suhteessa paremmasta ja suuremmasta pelistä kuin rakastettu alkuperäisversio oli. Kaikkiaan mukana on yhdeksän rataa, joista kuusi on noukittu kahdesta Saturn-pelistä ja loput kolme ovat täysin uusia. Lisäksi pelaaja voi ajaa kaikkia ratoja sekä peilikuvina että takaperin, joten pelille kertyy helposti runsaasti ajotunteja ja syvyyttä. Varsinkin, kun uudet radat, Circuit Pixie, Rin Rin Rink sekä Mermaid Lake eivät ole pelkkiä muunnelmia aiemmista radoista, vaan tuovat mukaan runsaasti omanlaistaan pelattavaa huimina ajo-osuuksina keskellä villiä maaseutua.

Myös autovalikoimaan on tullut tervetullutta vaihtelua (joskin itse olen sitä mieltä, että muut kuin puna-sininen Hornet on tarkoitettu teeskentelijöille). Saatavilla on heti alussa neljä autoa ja kuusi uutta tulee pelissä menestyvien huimapäiden ulottuville. Hienon intro-osion nähtyään pelaaja onkin valmis ajamaan kovaa ja nopeasti. Graafisesti *Daytona USA 2001* nimittäin tekee vaikutuksen heti ensimmäisestä ruudusta alkaen. Autot ovat suuria ja hyvin tehtyjä, ympäristöt ja taustat ovat yksityiskohtaisia ja kuvanopeus (jatkuva 60 kuvaa sekunnissa) vakuuttaa. Kuvan värinät ja muut häiriöt ovat käytännöllisesti katsoen olemattomia. Peli on enemmän kuin pelkkä kolikkopelin käännös, ehdottomasti.

Pääpelissä, Championshipissä, voi olla kyse parin kierroksen pikakilpailusta aina 40 kierroksen maratonkilpailuihin saakka.







60 ruudun sekuntinopeudella liikkuvan kuvan ja käytännöllisesti katsoen olemattomien grafiikkavirheiden ansiosta ensimmäisen radan loppukurvista muodostuu taatusti huima kokemus.







Alkuperäinen *Daytona* hallitsi pelihalleilla *Sega Rallyn* vastarinnasta huolimatta. Ensimmäisten konsoliversioiden suhteen tilanne kääntyi päälaelleen, mutta nyt *Daytona USA 2001* ottaa loisteliaan revanssin myös kotirintamalla.

Pelitapojen tarjonta on rajoitettua, mutta aivan riittävää. Kysehän on vain autolla ajamisesta, ei seikkailemisesta tai minkään sortin ralli-RPG:stä. Ja vaikka valittavana periaatteessa onkin vain Quick Race, Championship, Time Attack ja VS Mode, pelissä on riittävästi syvyyttä ja vaihtelua. Pääpelissä, Championshipissä, voi olla kyse parin kierroksen pikakilpailusta aina 40 kierroksen maratonkilpailuihin saakka. Pikku lahjana simulaatiofaneille omaa autoa on mahdollisuus säätää haluamallaan tavalla ja maalata uusiin iloisiin väreihin. Myöskään ääniä ei sovi unohtaa. Moottorien äänet ovat hyviä, tehosteet kauniita, soundtrack soi kiihkeästi ja tietysti mukana ovat nykyään pakolliset kehoitukset: *Ladies and gentlemen, start your engines!* Kaiken kruunaa kahden pelaajan mahdollisuus, joka toimii täydellisesti. Kuten ymmärrätte, olen täysin otettu tämän pelin suhteen ja objektiivisen asenteen omaksuminen tuntuu vaikealta. Minusta tämä peli on yksinkertaisesti älyttömän upea ja sisältää uskomattoman runsaasti adrenaliinia uhkuvaa autokaahailua ollakseen kolikkopelin muunnelma. Lisäksi peli on todella hienoa katseltavaakin. Toki joku voi ihmetellä hiukan tavallisesta poikkeavaa ohjaussysteemiä ja omalaatuista ajotuntumaa, mutta siinä on kyse vain mausta ja tottumuksista. Toimivuus on tärkeintä. Realismi on mukavaa, mutta minun kuvani kiinnostavasta ja luovasta autolla ajosta muodostuu hysteerisestä kurvailusta neulansilmämutkissa. Online-mahdollisuudesta on puhuttu paljon, ja tässä pelissä pystyy tosiaankin haastamaan kolme vastustajaa netin kautta. Tämä tosin onnistuu vain Japanissa ja USA:ssa. Me eurooppalaiset saamme tyytyä vain ilmoittelemaan toplistauksia ja kierrosaikoja. Hiukan tylsää, mutta se on ehdottomasti pelkkä sivuseikka, jonka ei pitäisi estää ketään kiinnostunutta hankkimasta itselleen *Daytona USA 2001*:ta. Kyseessä on vuoden toistaiseksi vetävin autopeli.

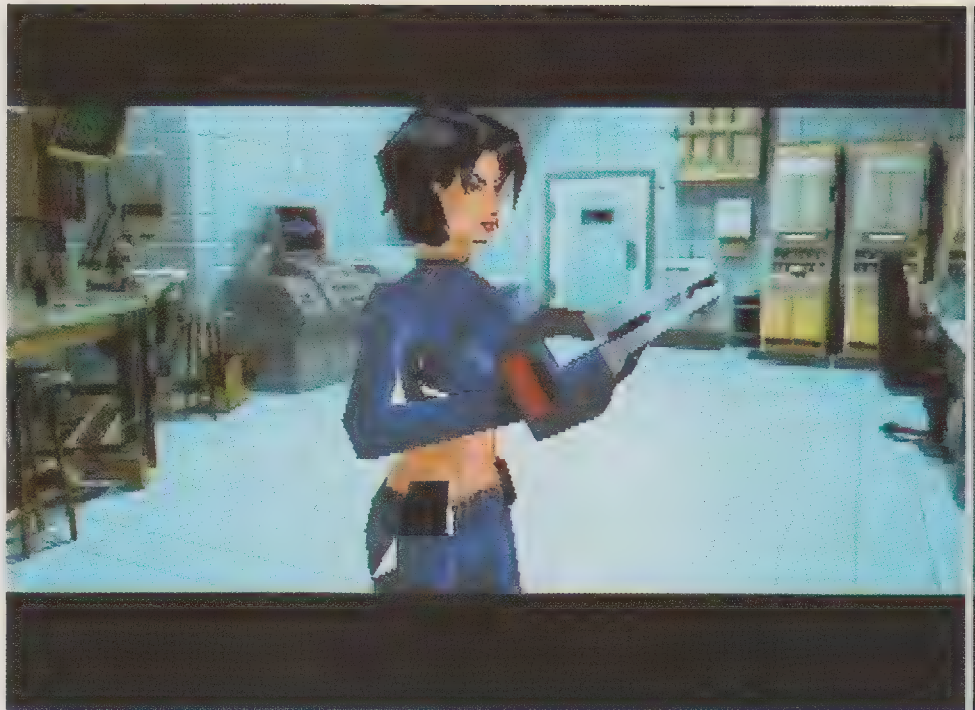
JOONAS

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **SEGA**
VALMISTAJA **AMUSEMENT VISION/GENKI** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Todella hieno peli.	9
ÄÄNET	Ladies and gentlemen – start your engines.	8
KONTROLLI	Istuu tiukasti.	8
HAASTE	Lopultakin kolikkopelimuunnelma, joka kestää pitkään.	8
YHTEENSÄ	Rock'n'roll!	9

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Tyly typykkä Hana on taas täällä. Mukanaan hän tuo jatko-osan omintakeiseen seikkailupeliin, *Fear Effectiin.*



Fear Effectissä oli omat hyvät puolensa joista vähäisin ei ollut se, että sillä oli omat kasvot. Ja nyt Kronos on väsännyt jatko-osan kaikille niille, joita ympäriinsä juoksentelu hieman kulmikkaan Hanatytön kanssa sattui viehättämään. Pelin johdannossa kerrotaan tilanteesta, jossa hän nyt on: neljä DNA-sekvenssiä pitää ryöstää Wing Chunen mahtavasta rakennuksesta. Valitettavasti ainut tie sisään näyttää käyvän viemärien kautta. Se ei ole maailman hauskin paikka ryömiskelyyn, mutta mitäpä ei ihminen tekisi muutamasta lisäpennosesta? Peli alkaa tavallisen tunkeudu-ja-anasta-tehtävän myötä, mutta muuttuu pian joksikin paljon suuremmaksi, jonka myötä koko maailman kohtalo lepää Hanan, Glasin ja Deken harteilla. Mutta kuka onkaan uusi tyttö, Rain, jonka Hana raahaa mukaan ensimmäiseen tehtäväänsä? Se, joka pystyy suorittamaan tehtävänsä kunnialla, saa toivottavasti tuonkin nähdä tai kokea. Tämähän tapaa olla tv-pelimaailman etuja.



Nyt se on nähty: ihminen juhlii joulua myös tv-peleissä.



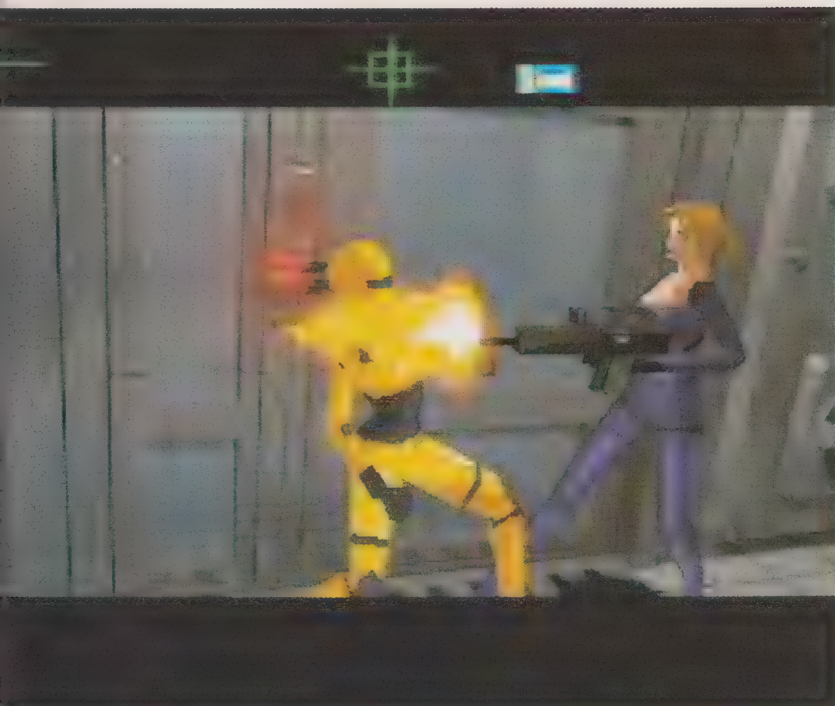


Jos ampuu kahdella aseella samaan aikaan, pitäisi osumatodennäköisyyden kaksinkertaistua. Ainakin periaatteessa...

Ykkösosasta on jäljellä yhtä sun toista, mm. ohjaus, joka edelleen noudattaa perinteistä *Resident Evil* -kaavaa. Jos siihen sattuisi kyllästymään, voi aina livahtaa Options -valikkoon ja siirtyä Classicista 3D:hen, jolloin ohjauksesta tulee *Metal Gear Solidin* tapainen. Halutessaan voi siis ohjata hahmoja näytöllä eteenpäin sivusuunnan asemasta. Kumpikaan vaihtoehdoista ei ole aivan täydellinen pääasiassa siksi, että ohjauksen tarkkuus ei ole aivan täsmällinen. Molemmat toki toimivat kohtalaisesti ilman, että liiemmälti voimasanoja livahtaa pelaajan huulilta. Itse käytän mieluummin Classicia, koska olen tottunut Capcomin zombiejuhliin. Kun vihulaiset alkavat olla turhan lähellä ja ajaudutaan taisteluihin, yhtäläisyyksiä ykköspeliin löytyy lisää. Vasemmasta ylänurkasta löytyy niin sanottu Pelkomittari, joka osoittaa miten hahmo pärjäilee. Ykköspelistä tuttuun tapaan sen arvoja pystyy parantelemaan vain käyttäytymällä mallikelpoisesti stressaavissa tilanteissa. Jos haavoittuu, pelistä ei löydy mitään ensiapusiteitä tai maagisia parantavia esineitä, vaan pelaajan on yksinkertaisesti vain parannettava pelaamistaan parantuakseen. Tämä voi olla työlästä, jos edessä sattuu olemaan kookas bossihahmo, mutta mielenkiintoista se ainakin on. Toinen kiintoisa piirre on se, että aseita ja muuta varustusta valitessaan ei tarvitse paussata peliä suuresta pause-valikosta. Neliö- ja ympyränapeilla pelaaja pystyy plaraamaan varustevalikoimaansa ja kolmionapin avulla käy aseistautuminen. Tämä on mukavaa siksi, ettei nyt niin monien muiden pelien tapaan tarvitse skrollata valikoissa päästäkseen käsiksi välineisiinsä. Nyt tämän voi hoitaa samalla, kun siirtyy paikasta toiseen, mikä saattaa olla hyvin käytännöllistä ja aikaa säästävää. Vastustajien tuhoamisen lisäksi pelissä voi tietysti ratkoa määrättömästi tiukkoja pikku tehtäviä ja ärsyttäviä arvoituksia. Mutta kuten rakas ohjekirja sanoo: kaikki ongelmat ovat loogisia. Pelissä ei ole kovin suurta vaaraa isompiin erehdyksiin, jos muistaa pysähtyä ajattelemaan ennen kuin alkaa kylvää kranaatteja, painella nappeja tai äheltää mittarien kimpussa.

Pelissä on runsaasti toimintaa, monimutkaisia seksuaalisia viittauksia (hyvä tai huono juttu, valitse itse) sekä kosolti sairasta huumoria.

Yksi originaalipelin huomattavimmista seikoista oli grafiikka, jota Kronos ei tietenkään ole voinut siirtää sellaisenaan jatko-osaan. Myös tällä kertaa polygonihahmot juoksentelevat piirretyn näköisinä taustoissa, jotka pohjautuvat silmukoituihin filmisekvensseihin. Toisinaan grafiikka saattaa olla hieman rakeista ja joskus filmisekvenssit takeltelevat. Viemäreissä tämä aiheutti mm. sen, että pikku vesiputous näytti uhmaavan painovoimaa ja jähmettyi kesken putoamistaan. Toisaalta tämä tekniikka mahdollistaa hyvin sulavat siir-



Mikäli pelaaja malttaa harkita hetken ennen kuin ryhtyy räiskimään, hän välttyy lukuisilta mokilta.

















tymät itse pelin ja elokuvallisten osioiden välillä. Lisäksi tämä luo pelille suhteellisen omintakeisen ulkonäön, mikä on kaunista näinä samannäköisten massapelien aikoina. Yhdessä hiukan *Blade Runnerin* animeversiota muistuttavan designin kanssa tämä saa pelin tuntumaan pikemminkin omaperäiseltä kuin joltakin kymmenistä *Resident Evil* -kopioista. Myös pelin äänet ovat edelleen erittäin uskottavasti toteutettuja. Peli saattaa tuntua toisinaan hiukan hupsulta (esim. silloin kun Jin lähtee Hanan mukaan intron aikana) mutta kaiken kaikkiaan tarinapuolikin toimii mukavasti. Musiikkia saisi olla ajoittain enemmänkin, sillä nyt peli vaikuttaa paikoittain melko hiljaiselta. Tarpeen vaatiessa säveliä kyllä löytyy nostattamaan tunnelmaa, joka sekin on aika omintakeinen.

Jos jotain valittamisen aihetta pitää keksiä, voi peliä ehkä moittia siitä, että se on hiukan liikaa edeltäjänsä kaltainen. Mutta mikäli taas satuit pitämään jo originaalista, tämä uutuus voi olla hyvä ostos sinulle. Pelissä on runsaasti toimintaa, monimutkaisia seksuaalisia viittauksia (hyvä tai huono juttu, valitse itse) ja kosolti sairasta huumoria. Tätä peliä ainakin minä voisin kuvitella pelaavani vapaa-ajallanikin. Se on hyvä jatko-osa hyvälle pelille.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **EIDOS** VALMISTAJA **KRONOS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Toisinaan epätarkkaa, mutta seuraa ykkösosan tyyliä.	7
ÄÄNET	Äänet voivat vaikuttaa hiukan hassuilta, mutta kelpaavat.	7
KONTROLLI	Hiukan tarkempi ohjaus voisi olla paikallaan. Valikkosysteemi sen sijaan on oivallinen.	6
HAASTE	Neljä levyä – pääosin filmiosioiden täyttämiä, mutta kuitenkin.	6
YHTEENSÄ	Hyvä jatko-osa.	7

STREET FIGHTER EX3

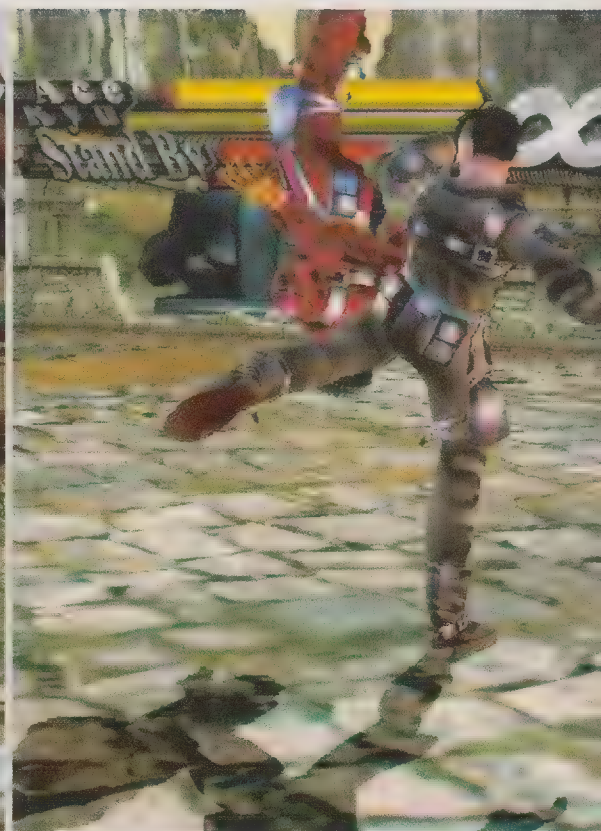
Street Fighter EX3 julkaistiin Tokyo Game Showssa 1999 samaan aikaan PlayStation2:n kanssa. Lopultakin se on täällä.

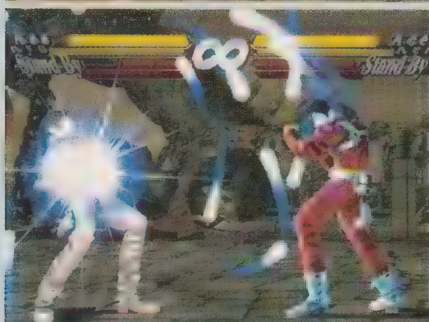
Onko kukaan lukijoistamme sattunut laskemaan, montako osaa, päivitystä ja spesiaaliversiota kuuluu laajaan *Street Fighter* -sarjaan? Tämä uusin peli voi kuitenkin osoittautua erityisen kiinnostavaksi, koska sarjan varhemmat pelit on julkaistu "alemmille" konsoleille kuin PlayStation2:lle. Konsolinvaihdoksesta huolimatta pelissä kaikki on kuten on aina tavannutkin olla: kunniakasta 2D-taistelua 3D-asussa. Chun-Lin potkut ovat yhtä lujia, Ryun tulipallot yhtä tehokkaita ja Zangiefin miinat yhtä pelottavia kuin aiemminkin. Sekä hyvässä että pahassa.

Pääosa pelistä tapahtuu Original Modessa. Siinä pelaaja taistelee tavalliseen tapaan tiensä lukuisien vastustajien ohitse kohdatakseen lopulta pahamaineisen Bisonin. Vanhoina hyvinä aikoina niin pitkälle pääsi vain käymällä ottelut läpi yksi yhtä vastaan, mutta uudessa pelissä tätä asetusta on muutettu. Jo ensimmäisessä ottelussa pelaaja saa samanaikaisesti niskaansa kolme vastustajaa. Dramatic Battle on tarkoitettu niille, jotka tuntevat Capcomin historiaa. Otteluja voi myös muunnella Tag-formaatissa, mikä tarkoittaa sitä, että jokaisella taistelijalla on kaveri, jonka voi vaihtaa, kun energia alkaa käydä vähiin. Se edellyttää tosin sitä, että erityinen Tag-mittari on täynnä ja sen lataamiseen saattaa mennä tovi. Salamannopeat *Dead or Alive 2* –vaihdot ovat siis poissa laskuista. Yhdestä nurkkauksesta löytyy myös vanha Team Battle Mode. Kun on voittanut ottelun, yleensä joku lyödyistä vastustajista seuraa päähenkilöä seikkailuun. (Minä ihmeen RPG:nä ne näitä pelejä oikein pitävät?) Jos pelaaja suostuu tähän, hän päätyy pieneen taistelijoiden ryhmään. Yhtä aikaa pelaajalla voi olla kolme eri kanssataistelijaa, joita voi käyttää edellämainitulla tavalla. Koska apumahdollisuuksia on vain kolme kappaletta, ei ole aina viisasta käyttää ihan mitä hyvänsä taistelutapoja porukalla. Jos toisaalta torjuu kaiken avun, jää yksin vihollisen kanssa. Tämä voi myös olla varsin hankalaa – se on kova valinta koville kamppailijoille.

Arena Modea voisi sanoa pelin vastineeksi muiden taistelupelien Versus Modelle. Siinä voi valita Original Moden erilaisten ottelutapojen välillä joko koneälyä tai inhimillistä vastustajaa vastaan. Tässä tulee esiin yksi pelin parhaista puolista. Nyt monitorilla voi nimittäin olla (kuten tietyissä Original Moden otteluissakin) samanaikaisesti neljä taistelijaa. Jos omistaa multitapin, voi kamppailla kolmea kumppania vastaan, mistä luonnollisestikin syntyy aika poikkeava pelikokemus. Jos ei omista kyseistä lisätarviketta, voi käydä otteluja koneen ohjaamia hahmoja vastaan. Kun vanhat hahmot alkavat tuntua tylsiltä, on aika kokeilla Character Edit Modea, jossa voi treenata oman Ace-hahmonsa kuntoon. Selvittämällä erilaisia haasteita pelaaja kerää kokemuspisteitä, joita sitten voi käyttää Acen hyökkäyksien ja muiden ominaisuuksien kehittämiseen. Kun hänen ominaisuutensa kas-







Valotehosteilla on vankka rooli parhaissa taistelupeleissä. Afrika tietää miten niitä käytetään kunnolla.





vavat, kasvaa myös läpikäytävien testien määrä. Jonkin ajan kuluttua tämä voi käydä todella vaativaksi ja silloin voi aina piipahtaa tunnettuun Training Modeen. Kaikki näyttää siellä melko tavalliselta ja se voi olla vasta-alkajalle hyvä paikka tutustua peliin. Lopulta, valikon pohjilta löytyy Options, josta löytyy ehdottoman tärkeitä valintamahdollisuuksia. Kiva jippo testattavaksi on sulkea pois päältä kaikki mittarit –myös power ja aika– ja sitten yrittää jatkaa peliä. Se on vaikeampaa kuin luulisi. Ohjaus toimii joka tapauksessa erinomaisesti, ja jos edellisen jälkeen pystyy heittämään tulipalloja, ei pelaamisen kanssa tule mitään ongelmia.

Se, että peli on paljon komeampi kuin *EX2* oli, on kohtalaisen itsestäänselvää – julkaistiinhan aiempi peli Sonyn varhemmalle konsolille. Street *Fighter EX3* on kaunis, joskaan ei häikäisevä. Siinä on hienoja tehosteita, mutta ei mitään varsinaisesti hämmästyttävää. Lisäksi muutamat vahvimmista hyökkäyksistä muistuttavat kiusallisesti uusimpien roolipelien maagien liikkeitä. Voidaankin kysyä, lisääkö tällainen todella jotakin perinteiseen kunniakkaaseen iskujen vaihtoon. Vaikka peli on kohtalaisen hienon näköinen, tuntuu siltä, että kaikki ei ole oikein kohdallaan. Tämä saattaa johtua tosin siitä, että olen tottunut näkemään suosikkihahmoni joko piirretyssä muodossa tai matalaresoluutioisina polygonirakennelmina. Uutukainen ei tunnu enää aidolta *Street Fighteriltä*. Tämä on ehkä pelkkä makuasia - voitte silmäillä kuvia ja päättää itse mitä ajattelette. Musiikki on soveliasta ja ajoittain varsin kaunistakin. Myös klassiset taisteluhuudot kajahtelevat niin kuin niiden pitääkin.

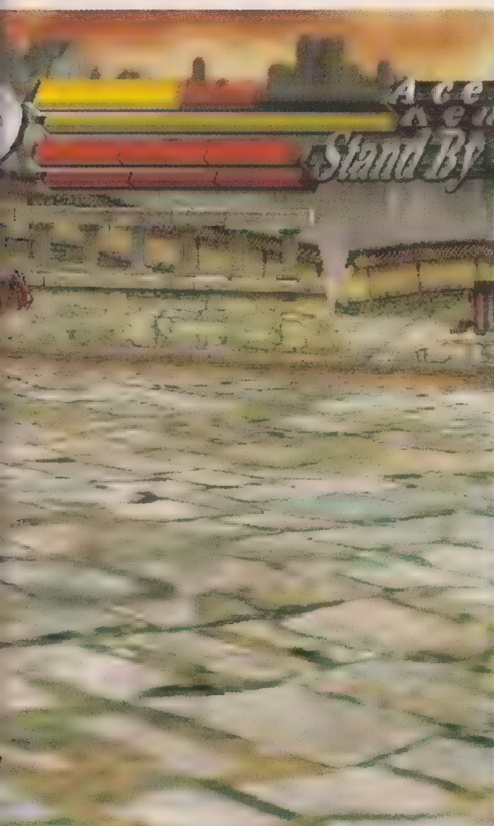
En ole aivan varma siitä, miten minun pitäisi suhtautua tähän peliin. Varmuudella kyse ei ole mistään huonosta pelistä, mutta jotenkin minulle jää vaikutelma siitä, että Capcom olisi voinut tehdä pelinsä vieläkin paremmaksi. Tämä versio tuntuu yksinkertaisesti hiukan köyhältä. Kun kyse on kolmiulotteisesta turpiinvedosta, pysyttäydyn mieluummin *Tekkenin* ja *Virtua Fighterin* parissa. Mutta se on toki makuasia.

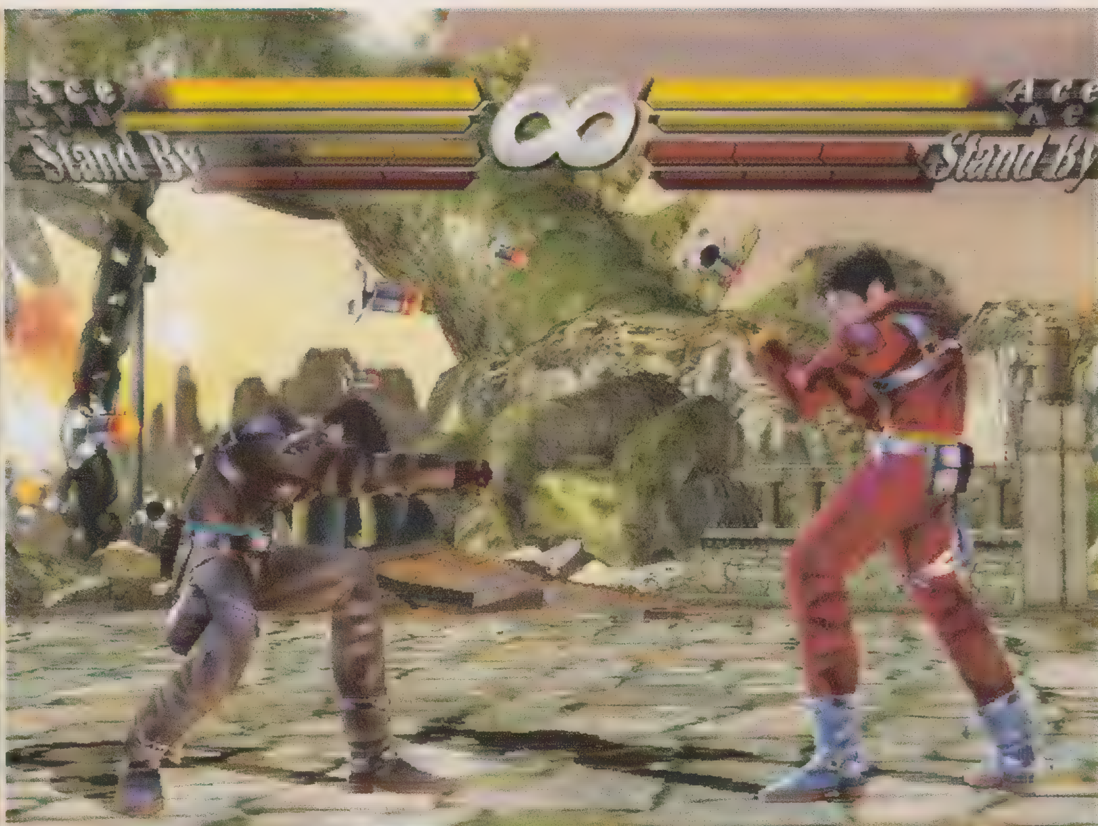
MARTTI

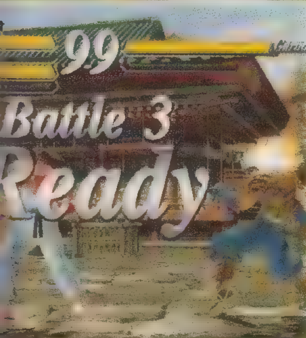
Chun-Lin potkut ovat yhtä lujia, Ryun tulipallot yhtä tehokkaita ja Zangiefin miinat yhtä pelottavia kuin aiemminkin.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **MÄTKINTÄ**
JULKAISIJA **CAPCOM** VALMISTAJA **ARIKA**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Onhan se hienoa, mutta Ryu ei näytä enää oikein itseltään.	7
ÄÄNET	Hienoa musiikkia ja ankaria huutoja.	8
KONTROLLI	*Street Fighteria*	8
HAASTE	Neljän pelaajan kesken hupia löytyy pidemmäksikin aikaa.	7
YHTEENSÄ	Ei ihan püllö peli, mutta parempiakin 3D-kamppailuja löytyy.	7







Ryu saa todella pahasti köniinsä, mutta kestää sen kuin mies. Jos on ollut Street Fighter -fani jo vuodesta 1987, tähän on toki tottunut.



Näytön ulkopuolella Ryu sopii asiat Hokuton ja Garudan kanssa. Vai onko se Garuda, joka sopii Ryun ja Hokuton kanssa? Vai onko se Ken, joka piileskelee nurkan takana ja viskoo tulipalloja kaikkien muiden niskaan? Liian monta hahmoa samalla näytöllä voi olla sekoittava kokemus.



POINT BLANK 3

Ammuskelusta pitäville sodanvastustajille *Point Blank 3:n* tarjoama vaihtoehto tuottaa valitettavasti pettymyksen.

Point Blank 3 ei ole erityisen vaativa peli. Siinä ei yritetä kertoa suurta tarinaa, pyritä luomaan uutta pelityyppiä saati yritetä tehdä tv-pelaamisesta yhteiskunnallisesti yhtään hyväksyttävämpää ilmiötä. Pelin tarkoitus on yksinkertaisesti tarjota pelaajalle hetkeksi hupia valopistoolin ja kenties muutaman kaverin kera.

Pelin valmistajat ovat sekä onnistuneet että epäonnistuneet. He ovat valmistaneet pelin, joka ei vaadi pelaajaltaan paljoakaan. Tämä voi toisaalta tuntua mukavaltakin nykypäivän pelien keskellä, jotka usein vaativat tuntien syventymisen ennen kuin pelin idea alkaa edes hahmottua, mutta toisaalta taas suunnittelijat eivät ole onnistuneet luomaan pelistä kovinkaan hauskaa.

Point Blank 3 koostuu lukuisista minipeleistä ja pikku turnauksista vaihtelevin vaikeusastein. Lähinnä kolikopelejä muistuttava pääpeli koostuu 16 tasosta, joilla on vaihtelevia haasteita. Kyse voi olla aaveen jahtaamisesta linnan käytävillä, tynnyrien ampumisesta juoksevan kummituksen eteen tai pyörivälle alustalle sijoitettuun maalitauluun osumisesta yhdellä hyvin tähdätyllä laukauksella ilman, että vahingoittaa siihen kiinni sidottua ihmistä. Yhteistä erilaisille tehtäville on niiden lyhyys. Hyvin usein aikaraja on asetettu 10 ja 30 sekunnin välille. Jos tehtävässä onnistuu, saa palkinnoksi pisteitä ja nopeutettua country-musiikkia. Jos epäonnistuu, voi myöhemmin yrittää uudelleen. Halutessaan pelaaja voi järkätä kaveriensa kanssa pikku turnauksia, joissa kaikki saavat yrittää samaa tehtävää ennen seuraavaan siirtymistä. Omat ennätyksensä voi myös tallentaa muistikortille.

Pelin suunnittelijat ovat ilmeisesti yrittäneet hyödyntää kaikkia niitä tapoja, joilla valopistoolia voi pelissä käyttää, joten pelin pitkästyttävyys johtuu enemmänkin valopistoolin rajoituksista kuin suunnittelijoiden mielikuvituksesta. Ilman kaiken peliin sijoitetun ampumisen yhteen niputtavaa tarinaa tai jotain vastaavanlaista motivointia kokonaisuus muodostuu varsin pian hyvin tylsäksi. Silloin eivät enää kaikki maailman pelivariantit ja muut vaihtoehdot auta. Ehkä hyvä grafiikka ja kelvolliset äänitehosteet olisivat voineet auttaa asiaa, mutta valitettavasti pelin audiovisuaalinen puolikin on vähemmän onnistunut ja aivan liian sekava.

On sääli, että yritys rakentaa rauhanomainen ammuskelupeli on epäonnistunut näinkin pahasti. *Point Blank 3* ei tällaisenaan tule avaamaan uutta uomaa pelihistoriaan.

ISKA

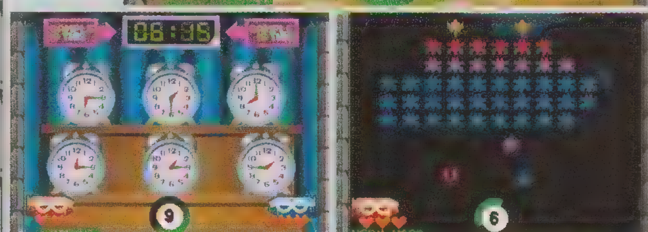
PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RÄISKINTÄ**
JULKAISIJA **NAMCO** VALMISTAJA **NAMCO**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Puhdasta ja värikästä, mutta samalla mautonta.	6
ÄÄNET	Sotkuiset ja hysteeriset.	4
KONTROLLI	Aivan kelvollinen.	6
HAASTE	Monia vaihtoehtoja, mutta peli ei ole riittävän viihteellinen viehättääkseen pidempään.	4
YHTEENSÄ	Tylsä ja merkityksetön pelikokemus.	4



Porukat kansantanssin pyörteissä funkrytmien raikuessa. Eipä ihme, että pelaaja haluaa ampua äijät pois ruudulta.









THE SIMPSONS WRESTLING

Simpsoneissa viljellyn ilmiömäisen huumorin valossa TV-sarjan menestys ei tunnu lainkaan kummalliselta. Se, menestyykö hulluttelu yhtä hyvin myös pelimuodossa, jää nähtäväksi.

Jep, tämä on juuri sitä miltä kuulostaakin. Painipeli, jossa kaikki Springfieldin kaupungin ihanat ihmiset kamppailevat sekopäisissä otteluissa, joissa huumori on todellisuudentuntuisuutta olennaisempaa. Tällaisten pelien ongelmana on usein se, että hupaisuuden varjolla pelituntuma lakaistaan maton alle. Mutta miten hyvin tämän pelin tekijät ovat onnistuneet eri puolien tasapainottamisessa?

Yksin pelaaminen ei tunnetusti ole paras vaihtoehto kamppailupeleissä. Siksi otin *The Simpsons Wrestlingin* testisessioon mukaan muutamia kavereitani sekä kirurgisia apuvälineitä kuten limua ja sipsejä. Valittuamme pelin hahmogalleriasta käyttöömme joka iikkaa miellyttävät hahmot olimme valmiita ryhtymään tositoimiin. Ennen pitkää virnistykset levisivät meistä jokaisen kasvoille. Simpsonien huumori on varsin tarttuvaa, ja jos sattuu pitämään tv-sarjasta, naurattaa tämä pelikin taatusti. Suunnittelijat ovat siirtäneet animaatiohahmot kolmiulotteisiksi tavalla, joka muistuttaa paljon *Jet Set Radion* tyyliä. Joidenkin hahmojen kohdalla tämä toimii oivallisesti, joidenkin (lue: Willien) kohdalla taas heikosti. Taustalla hyörii hahmoja, jotka eivät ole päässeet valittavien hahmojen joukkoon.

Tunnelmaa kohottavat melkoisesti hahmojen äänet, jotka sopivat otteluihin kuin nyrkki silmään. Otteluita edeltävät eri osapuolten kehäkulmasta toiseen heittelemät hupaisat herjat. Tämä on kivaa, koska kommentit vaihtelevat kulloisestakin vastustajasta riippuen. Bart siis möläyttelee aivan eri lailla Homerille kuin vaikkapa Barneylle. Nämä tunnetut äänet ovatkin pelin hupaisinta antia, sillä ne nostavat aitoa Simpson-tunnelmaa monta pykälää ylöspäin. Pelin musiikki sen sijaan ei ole läheskään yhtä hyvää ja tilanteeseen sopivaa. Sen olisi yhtä hyvin voinut jättää pelistä pois.

Kaikilla hahmoilla on energiamittari ja voimamittari. Voimamittarin vierellä on symboleja, jotka edustavat PlayStationin ohjaimen eri nappeja. Voidakseen käyttää jotain hyökkäystä, pelaajan on odotettava, kunnes voimamittari on saavuttanut sen napin, jota hän haluaa painaa. Joka kerta kun pelaaja hyökkää, tasaisesti kohoava mittari hidastaa kohoamistaan. Joskus voi olla hyvä ajatus odottaa jonkin aikaa ja sitten suorittaa pahin hyökkäyksensä. Kehään on sijoiteltu erilaisia power-upeja, joiden avulla vastustajan nitistää helpommin. Jos pelaaja esimerkiksi onnistuu keräämään kaikki "Taunt"-sanan kirjaimet, hänen hahmonsa muuttuu hetkeksi kuolemattomaksi. Ohjaus toimii kelvollisesti, muttei ole erityisen monitasoinen ja tappaa siten valitettavan paljon pelin elävyyttä. Tämä on pelin heikkouden pääasiallinen syy. Kun on nauranut Crustyn ja kumppanien huumorille, kokeillut kaikkia hahmoja ja huomannut, ettei yksinpelaaminen ole kovinkaan kaksinen vaihtoehto, pelistä ei löydy enää paljonkaan uutta. Toki kaverien kesken pelaaminen saattaa pelastaa tilanteen vielä hetkeksi, mutta ilman naurunpurskahduksia tahattomasta virheostoksesta ei jaksa enää nauttia.

The Simpsons Wrestling on uskomattoman hauska peli ensimmäisen puolen tunnin ajan. Uutuudenviehätyksen haihduttua todellisuus mottaa pelaajaa ikävällä tavalla: pelin jatkamiselle on vaikea keksiä mitään kunnollista syytä. Vanha tuttu TV-sarja pieksee konsolipeliversionsa mennen tullen, mutta olihan peliä toki hauska testailla... ainakin jonkin aikaa.

MARTTI





Flanders kahmaisee otteen Moesta suorittaakseen pelätyn Piplia-heiton.

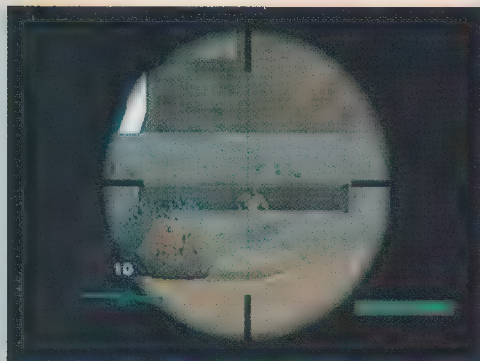




PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **MÄTKINTÄ** JULKAISIJA **FOX INTERACTIVE** VALMISTAJA **BIG APE PRODUCTIONS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

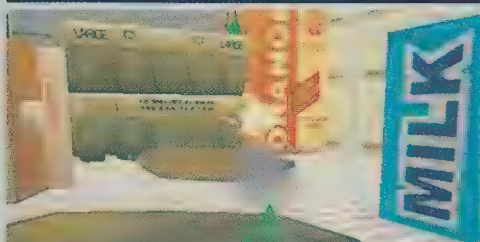
GRAFIIKKA	Hyvää, joskin hiukan epätarkkaa.	6
ÄÄNET	Uskomattomia ääniä, tylsää musiikkia.	7
KONTROLLI	Yksinkertainen, mutta liiankin yksinkertainen.	5
HAASTE	Peli lakkaa kiinnostamasta turhan pian.	3
YHTEENSÄ	Kivaa niin kauan kuin hauskuutta riittää, mikä ei valitettavasti ole kovin kauan.	5

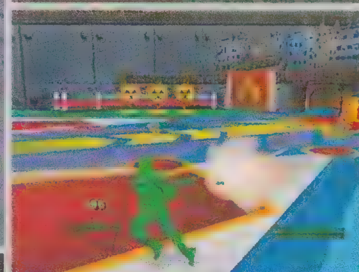
ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2















Kun on leikkisotilaan kokoinen, muodostaa tavallinen pikku hämähäkkikin hankalan bossiesteen.





Pienet, vihaiset ja taistelunhaluiset vihreät miehet tulevat nyt PlayStation2:lle. Tilannehan voi vain kehittyä tästä, vai kuinka?

Juu, grafiikka onkin parempaa, muuta en odottanutkaan. Yleisesti ottaen peli ei kuitenkaan ole parantunut ja tietyiltä osin se tuntuu jopa aiempaa huonommalta. Graafinen muutoskaan ei ole kovin mittava: resoluutio ja polygonien määrä ympäristöissä on jonkin verran kasvanut. Yleisesti ottaen peli on lähes sama. Juonessa on kyse pahan Plastron pysäyttämisestä, joka heräsi henkiin erään ilkeän naisen toimesta. Pysäyttääkseen tämän parivaljakon kersantti Hawkin tiimeineen on suoriuduttava joukosta enemmän tai vähemmän tyypillisiä tehtäviä. Peliä erottaa muista vastaavista eniten se, että tehtävät tapahtuvat lievästi sanottuna oudoissa kentissä. Jääkaappi ja keittiöpöytä ovat vakiorekvisiittaa.

3DO:n pahin kömmähdys tässä *Army Men* -pelissä on epäilyksettä sen epäonnistunut ohjaus. Hahmot juoksentelevat ympäriinsä suurin piirtein yhtä suurella nopeudella eikä kamerasta tunnu löytyvän kunnon vakautta millään. Se lentelee ympäriinsä kuin sekopäinen ampiainen, usein rakennusten sisälle tai jopa ulos radoilta. Tämä johtuu pääasiassa automatisoinnista. Vaikeampaa seuraa, kun pelaaja tahtoo kääntyä. Se ei tunnu olevan liikkeessä edes mahdollista. Lukuisat yhdistelmät jäävät pelissä tekemättä kääntymisen takkuilun vuoksi. Tämä johtaa siihen, että pelaaja voi kääntyä ainoastaan, jos pysähtyy.

Peliä käynnistellessä siitä kajahtaa kuuluviin sankarillista musiikkia. Valitettavasti musiikki kohottaa tunnelmia vain parilla tasolla. Musiikin laadun heikkenemisen myötä katoaa myös pelin intensiteetti eikä peli jaksa enää kiinnostaa. Ei ole paljon väliä kuoleeko hahmo vaiko ei. Tällaiset seikat ovat pahimpia mahdollisia juttuja pelin kestolle. Se on harmillista, sillä välinpitämättömänä pelaajalla on hyvät mahdollisuudet epäonnistua tehtävissään.

Onneksi pelissä on sentään moninpeluumahdollisuus, joka saattaisi pelastaa päivän. Ikävä kyllä näinkään ei käy. Ensinnäkin huono ohjaus tekee kamppailuista aina Velttoja isolla V:llä. Pelaaja ei myöskään pysty valitsemaan koneen ohjaamaa vastustajaa, mikä yhdessä ohjauksen heikkouksien kanssa johtaa toiminnan totaaliseen latistumiseen. Häpeä, 3DO!

Mikäli et ole koskaan kasvanut ulos muovisotilaista ja simuloiduista sotaleikeistä, pelistä saattaa löytyä joitakin ilon pilkahduksiakin. Jos taas et erityisemmin ole muovisotilaiden perään, PlayStation2:lle löytyy lukuisia parempiakin toimintapelejä. Valitse silloin mieluummin joku niistä! TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **3DO** VALMISTAJA **3DO** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Ei mitään kovin kummoista.	6
ÄÄNET	Musiikki on ajoittain sankarillisen mahtavaa, mutta yhtä usein myös mitäänsanomattoman huonoa.	7
KONTROLLI	Juuri mikään ei toimi niin kuin pitäisi.	3
HAASTE	Aivan liian yksitoikkoinen.	4
YHTEENSÄ	Vain muovisolttufriikeille.	5

MDK2: ARMAGEDDON

Oletko kaivannut *MDK2:n* Kurtia Dreamcastilta? Nyt hän on täällä. Valitettavasti hän ei tunnu treenanneen yhtään sitten viime näkemän.

MDK2 julkaistiin Dreamcastille puolisen vuotta sitten. Nyt pelin päivitetty versio ilmestyy myös PlayStation2:lle. Suunnittelijoiden itsensä mukaan erot eri versioiden välillä eivät ehkä ole kovin suuria, mutta silti olennaisia. Kontrollia on hienosäädetty ja Dual Shock-ohjaimesta on piiskattu irti lisää hyötyä. Lisäksi eri vihollisten lähtöpaikkoja on muuteltu. Jälkimmäinen muutos varmaan on ollutkin paikallaan, mutta ikävä kyllä sitä ei edes huomaa. Kaikki nimittäin näyttää toimivan aivan kuten aiemminkin – kontrollin hienosäätöä tosin todella kaipasi Dreamcast-versiota pelatessa. On ikävää, ettei senkään suhteen ole onnistuttu. Tietystikin mukana on joitakin uusia ohjausasetuksia, mutta se, ettei pelaaja pysty ohjaamaan kameraa haluamallaan tavalla, aiheuttaa sen, että tasojen välisistä hypyistä muodostuu pelin vaikeimpia ja ärsyttävimpiä jaksoja. Edes graafisesti muutokset eivät ole mitenkään mainittavia. Ainoa ero on siinä, että nyt grafiikka on selkeämpää ja ympäristöt valoisampia. Tämän ansiosta pelaaja pystyy paremmin silmäilemään pelin tarjoamia sairaita maisemia.

Jos piti *MDK:sta,* omaa varmastikin vahvoja tunnesiteitä pelin päähenkilöön, Kurtiin. Jatko-osassa hän ei ole yksin, vaan saa apua luojaltaan, hiukan hullulta mutta nerokkaalta tohtori Flukelta sekä kuusiraajaiselta koiralta, Maxilta. Eri tasot pelataan eri hahmoilla, mikä luo peliin tervetullutta vaihtelua. Kurt on monisärmäisin hahmo. Hän pystyy lentämään lyhyitä matkoja, käyttämään kiikaritähtäintään sekä ampumaan vanhalla kunnon kuularuiskullaan. Maxilla pelatessa menettää kaiken vaihtelun ja ajattelun tarpeen. Tällöin näet tarvitsee ainoastaan ampua niin paljon kuin sielu sietää. Koiralla on kuten sanottua kuusi raajaa, joista neljä pystyy kantamaan aseita. Se tekeekin selväksi hyvin tyhjentävällä tavalla sen, että pelissä on kyse täystuhoamisesta. Jos vaihtaa hahmonsa tohtori Flukeksi, peli saa kiintoisia uusia vivahteita. Silloin voi parhaaseen *Monkey Island* -tyyliin yhdistellä erilaisia löytämiään esineitä ja luoda uusia käyttökelpoisia apuvälineitä, parhaassa tapauksessa aseitakin.

Yksi pelin isoista ongelmista on se, ettei taisteleminen käy milloinkaan erityisen vaikeaksi. On äärimmäisen harvinaista kuolla tässä pelissä taistelun kautta. Tavallisin kuolinsyy on epätarkan ohjauksen aiheuttama tasolta putoaminen. Jos osaa ottaa tuon vaivan huomioon, voi pelistä löytää kaikenlaista kiintoisaa, olettaen ettei ole jo aiemmin pelannut Dreamcast-versiota. *MDK2: Armageddon* on epätavallinen ammuskelupeli, joka sekoittaa seikkailua ja toimintaa toisiinsa. Syntynyttä soppaa maustetaan hyvällä annoksella mustaa, joskin ajoittain tylsää, huumoria. Proceed with caution...

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RÄISKINTÄ**
JULKAISIJA **SHINY** VALMISTAJA **BIOWARE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**
PELIMUISTI **DREAMCAST**

GRAFIIKKA	Psykedeelisiä ympäristöjä. Hiukan kunnianhimotonta.	6
ÄÄNET	Tunnelmallista musiikkia.	7
KONTROLLI	Tasoilta putoaminen ärsyttää loputtomasti.	5
HAASTE	Taistelut ovat hiukan liian helppoja.	5
YHTEENSÄ	Kohtalainen ammuskelupeli.	6







Istuudu sohvalle, ime limukkaa, laita voileipiä tai kisko keltaiset hanskat räpylöihisi. *MDK2: Armageddonin* mahdollisuudet ovat loputtomat.

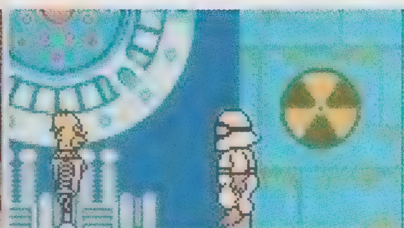




***MDK* tuli tunnetuksi hyvin mystisenä pelinä ja niinpä jatko-osakin kartoittaa samaa maastoa. Jos vain ymmärtää mitä oikealla olevat symbolit tarkoittavat, voi pelistä kehkeytyä jopa aika viihdyttävä.**

THE SIMPSONS: TREEHOUSE OF HORROR



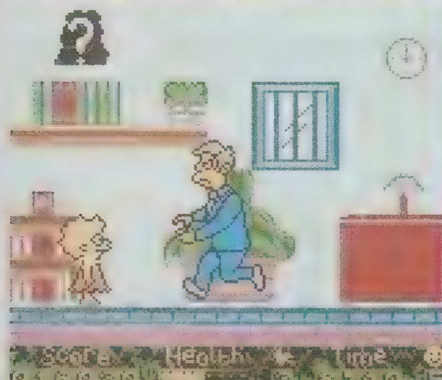




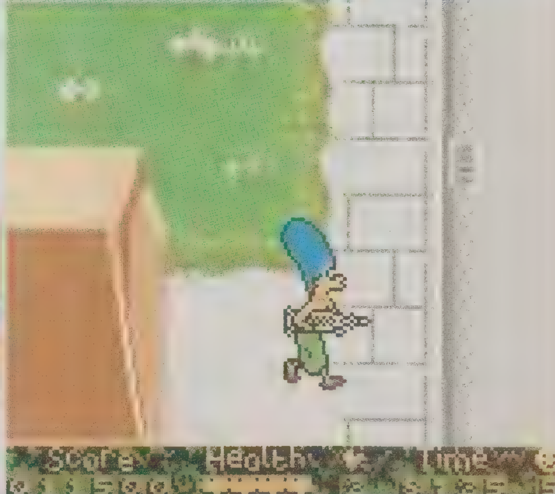


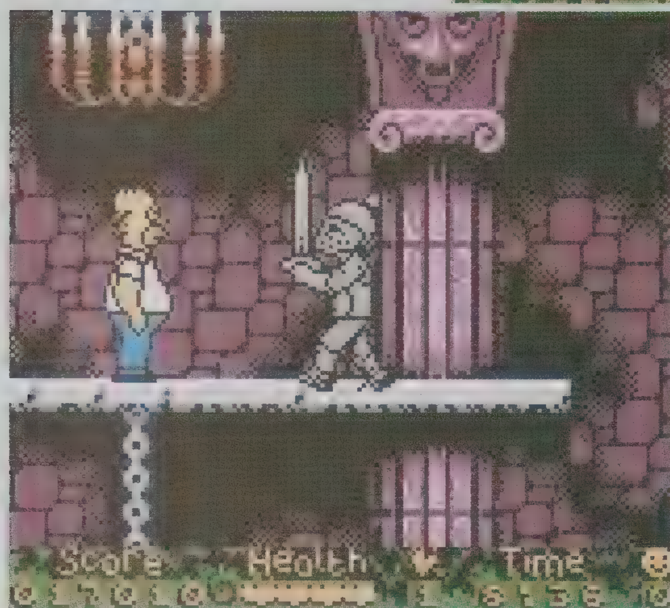
Se, minkä taktiikan Homer lopulta valitsee, ei tästä oikein selviä.

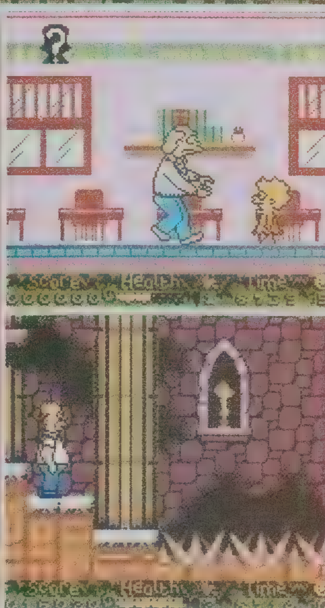
Jopa Marge-äiti, joka usein tyytyy kotirouvan rooliin, lähtee seikkailemaan perheen ensimmäisessä Game Boy -pelissä moneen vuoteen.



Lisa pärjää aina koulussa, mutta Bartille rehtori on niin vihainen, että mieluiten kuristaisi kokó perheen saman tien.







Simpsonien perhe ei osaa ainoastaan painia, vaan myös hypellä tasoloikkaa. Ikäänkuin siinä olisi jotain uutta näinä aikoina.

Pitkän poissaolon jälkeen Matt Groeningin hauskat hahmot palaavat yhtäkkiä pelimaailmaan peräti kahden pelin voimin. Myös *The Simpsons Wrestling* -pelin arvostelu löytyy lehtemme sivuilta, joten vilkaistaanpa nyt tätä Nintendon pikkukonsolille julkaistua loikintaa. Pelissä on kyse kaksiulotteisesta tasoloikkaseikkailusta, jossa ei ihmeempiä uutuuksia ole. Software Creations tyytyy pääasiassa vanhojen koettujen peli-ideoiden käyttöön sekä sopivimpien hahmojen ja ratatyyppien käyttämiseen tavoittelematta sen enempää. Mutta voihan peli olla viihdyttävä siitäkin huolimatta, vai mitä?

Jokaisella radalla on maali, johon joku Simpsonien perheestä pitää saattaa. Ensimmäisellä radalla polttopisteessä on Bart, jonka pitäisi kerätä neljä kappaletta sulakkeita kellarin sähkötaulukaappiin ja siten sytyttää valot vintille, jossa perheen koira odottaa pelastajaa. Seuraavaksi tulee Maggien vuoro. Hänen tehtävänään on muuntaa itsensä takaisin ihmiseksi, sillä onnettoman sattumuksen seurauksena hän on jäänyt jumiin kärpäsen kehoon. Vanha kunnon Homer ilmestyy vasta neljännessä osiossa, mikä on sääli, koska siihen mennessä peliin on jo alkanut hieman kyllästyä. Pääasiallinen syy tähän on pelin nautittavuuden kannalta turhan jäykkä ja vaikea ohjaus. Pelaajan on oltava äärimmäisen varuillaan outoja tiloja tutkiessaan. Hyökkäys, jonka esim. Sonic väistäisi helposti, osuu tässä pelissä kellontarkasti perille, koska Simpson-hahmot ovat liian kömpelöitä liikkeissään. Pelissä ei pysty edes ampumaan samalla kun hyppää. Pikku plussan peli tosin saa siitä, että peli-ideat vaihtelevat tasoittain. Toisella radalla pystyy esimerkiksi lentämään Maggien pienten siipien turvin ja kolmas taso muistuttaa hiukan *Smash TV:n* kaltaisia pelejä, joissa voi juoksennella ympäriinsä ja ammuskella lintuperspektiivistä käsin.

Jos jokin voi pelastaa pelin, se on grafiikka. Hahmot ovat todella tunnistettavia, hyvin animoituja ja värikkäitä. Viholliset vaikuttavat hiukan hutaistuilta, mutta soveltuvat joka tapauksessa radoillensa hyvin. Sen sijaan Homerin donitsien ahmimista enemmän käy hermoille pelin musiikki. Pääasiassa kyse on erilaisista Simpsonit-sarjan tunnusmusiikin remiksauksista, usein vieläpä pelin tunnelmaan sopimattomin sävyin. Ja samalla, kun kyse on turhan arvattavasta valinnasta taustamusiikiksi, se ärsyttää pelaajaa yksitoikkoisuudellaan ja toistuvuudellaan. Onneksi pikkuriikkisen konsolin äänet voi hiljentää tai kääntää kokonaan pois päältä.

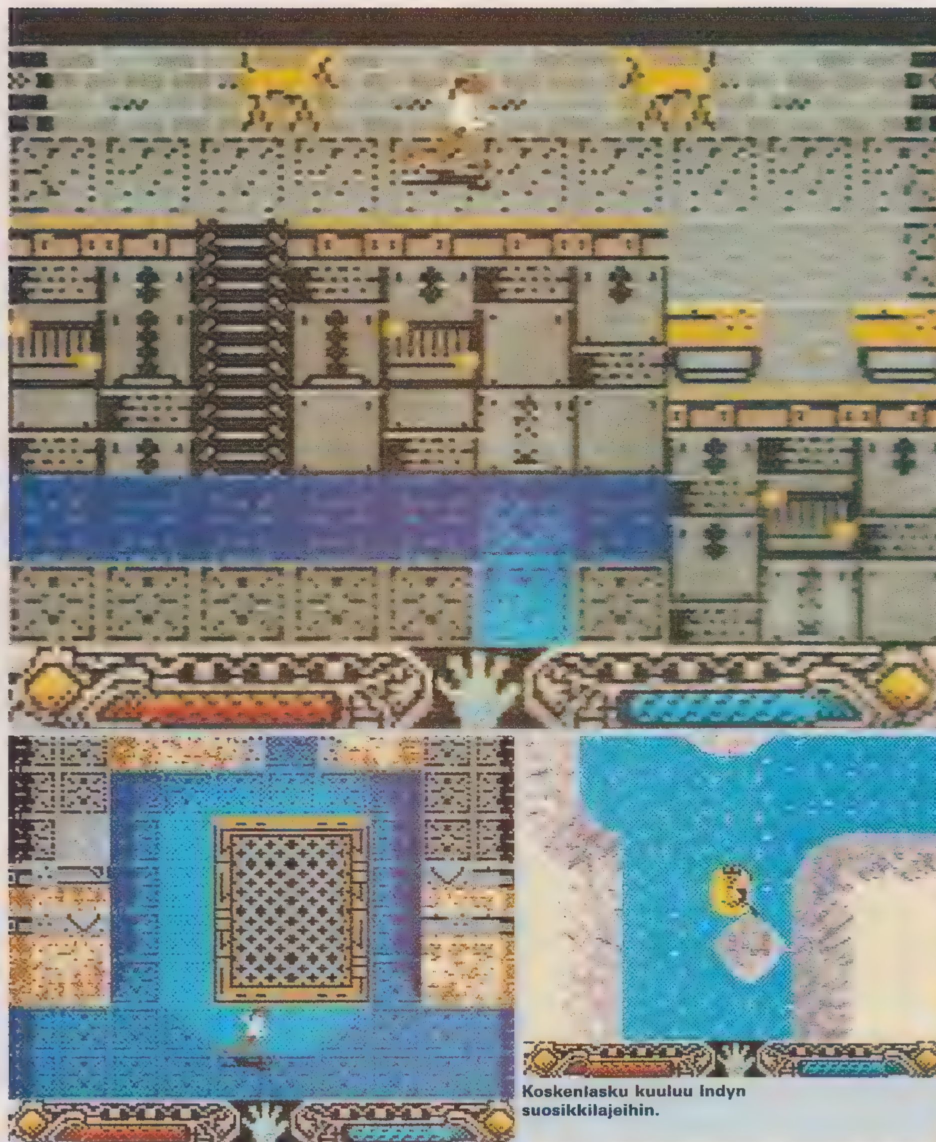
Jotakin tällaista osasin suurin piirtein odottaakin saadessani pelin käsiini. Kyseessä on tasoloikkapeli, joka ilahduttaa jonkin aikaa, mutta joka tuskin erottuu massasta. Jos haluaa kelpo Simpsons-hupia, on edelleen pitäydyttävä tv-sarjan parissa. Se on kunnon viihdettä.

LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TASOLOIKKA**
JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **SOFTWARE CREATIONS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**

GRAFIIKKA	Hahmot tunnistaa.	**7**
ÄÄNET	Ärsyttävää musiikkia, tavallisia tehosteita.	**4**
KONTROLLI	Tahtoo hypätä ja ampua yhtaikaa!	**4**
HAASTE	Vaikea ja kohtalaisen laaja.	**6**
YHTEENSÄ	Odotetusti keskinkertainen Simpsons-tasoloikka.	**5**

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE





Koskenlasku kuuluu Indyn suosikkilajeihin.

Koko maailman odottaessa uutta Indiana Jones -filmiä pelimaailma on ottanut THQ:n johdolla asian omiin käsiinsä. Markkinoille on tuupattu Game Boy Color -peli miehestä, jonka tavaramerkkeinä toimivat kuhmuinen hattu ja härkäruoska.

Indiana Jones and the Infernal Machine oli PC:n puitteissa todella hyvä peli, joka onnistui uudistamaan turhan Tomb Raider -painotteiseksi vääristynyttä seikkailugenreä ja puhaltamaan uutta henkeä vanhaan seikkailijatyyppiin. Pelaaja huomaa heti, että kerrankin myös Game Boy Color -pelin kohdalla on kyse laadusta. Hotgen Studios tuntuu tehneen parhaansa loihtiakseen pikku näytölle aidon Indiana Jones -tunnelman. Se ei ole mikään helppo tehtävä. Ei liene mikään yllätys, että pelin 19 tasoa tulvehtivat hämähäkkejä, jumalankuvia ja piilotettuja aarteita. Jostain järjettömästä syystä klassiset natsit on nyt vaihdettu venäläisiin. Onkohan kylmä sota alkamassa uudestaan?

Indy aloittaa pelin vain vanhalla kunnon ruoskalla varustettuna, mutta saa pelin kuluessa tuntumaa kaikenlaisiin mahdollisiin esineisiin. Pistoolilla hän pystyy ampumaan hämähäkkejä ja venäläisiä ja ruoskan avulla hän voi heilauttaa itsensä erilaisten esteiden ylitse.

Radat ovat laajoja ja pitävät sisällään monia vaihtoehtoisia väyliä. Lisäksi jokaiselle tasolle on piilotettu kymmenen aarretta ja ne kaikki löytääkseen Indyn pitää etsiä kovasti. Toisaalta voi myös yrittää selvitä tasojen läpi niin vikkelästi kuin mahdollista, mutta ilman aarteista saatavia rahoja hengissä pysyminen on vaikeampaa.

Grafiikka onnistuu tavoittamaan filmien tunnelman varsin hyvin. Indy liikkuu luolissa ja lumisissa maisemissa ja joutuu silloin tällöin myös veden alle. Valitettavasti tasojen poistumistiet ovat joskus hieman epäselviä ja tämä pätee varsinkin ylemmillä tasoilla. Tästä voi olla ikäviä seurauksia, koska suurin osa pelistä kuluu eri osien välillä hyppimiseen.

Indiana Jones and the Infernal Machine on todella hyvä peli, mutta ei kuitenkaan virheetön. Valitettavasti niinkin olennainen seikkailupelin osa kuin tarina on päässyt jäämään pelistä pois. Indy reissaa maailman kaikilla kulmilla, mutta pelaaja ei tiedä miksi näin käy. Sääli, sillä jo muutamat yksinkertaiset dialogit tasojen välillä olisivat selvittäneet asiaa. Kenties valmistajat ovat ajatelleet pelaajien jo tuntevan tarinan muista pelin versioista, mutta se ei ole kovinkaan varmaa. Toisinaan myös ratojen kummallisuudet ovat hiukan kaukaa haetun tuntuisia, ja on aika helppo ohittaa ne nopeasti. Näitä muutamia heikkouksia lukuun ottamatta Indyn jahti infernaalisen kojeen perässä on itsestäänselvä hankinta kaikille Harrison Ford faneille ja muuten vain seikkailunhaluisille.

LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **HOTGEN STUDIOS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**
MUUT KONEET **NINTENDO 64**

GRAFIIKKA	Tunnelmallista, hienoa grafiikkaa, joskin välillä hiukan epäselvää.	7
ÄÄNET	Soundtrack on tietysti loistava, mutta yleensä äänet ovat kuivahkoja.	7
KONTROLLI	Moitteeton.	8
HAASTE	Laaja ja jännä seikkailu.	8
YHTEENSÄ	Maailman siisteimmän filmisankarin arvoinen peli huolimatta muutamasta kauneusvirheestä.	8

POCKET SOCCER



Pelaajat ovat rumia jo alussa ja muuttuvat vielä rumemmiksi.

***Pocket Soccer* on ehdottomasti vanhan tyylin futispeli. Jos sitä vertaa FIFA:an tai ISS:ään, se ei tunnu kovin inspiroituneelta. Odotammekin jo innolla *Game Boy Advancea*.**

O'Leary Manager 2000 osoitti taannoin, etteivät ihmeiden ajat ole ohitse. *Pocket Soccer* ei tosin yllä aivan samalle tasolle.

Live Media osoitti hiljattain muille pelivalmistajille miten myös Game Boylle on mahdollista valmistaa kelvollisia ja pitkään eläviä futispelejä. On kuitenkin viisasta pitää mielessä, että *O'Leary Manager 2000* oli varsin harvinainen poikkeus. Kaikista vuosien varrella tuotetuista 8-bittisistä jalkapallopeleistä vain muutamat ovat pitäneet sisällään jotakin erityistä. Game-Play Studiosin Game Boy -debyytti ei todellakaan lukeudu tähän kastiin.

Pocket Soccerin pelaaminen on kuin palaisi ajassa muutamia vuosia taaksepäin. Siinä on mahdollista pelata vain viidellä pelaajalla per joukkue, ja jostain syystä mieleeni palaavat maalivahtiaikani paikallisessa poikien joukkueessa. Yhtäkkiä onkin talvi ja pelataan sisähalliturnausta jonkin koulun jumppasalissa. Pelissä on yleisesti ottaen enemmän kyse kamppailusta ja syöttövirheistä kuin kantapääpotkuista ja muista hienouksista. Jopa ne, jotka eivät ikinä ole pelanneet futista, pystyvät tunnistamaan iloisen 80-luvun fiilikset. Jos taas roikkui mukana jo silloin, kun *Kick Off*, Soccer tai jopa SNK:n ja Temcon legendaariset kolikkopelit olivat kehissä, ymmärtää mitä *Pocket Soccerilla* on tarjottavanaan.

Jos *Pocket Soccerista* haluaa etsiä jotain positiivista, yksi mielenkiintoinen piirre voisi olla se, että peli on täynnä valtaisia yllätyksiä. Viisi viittä vastaan -pelaaminen on melkoinen paukku, mutta itse kentässä ei ole mitään valittamista. Kenttä taittuu näköalan mukaan ja pelata voi mm. koulujen pihoilla ja parkkipaikoilla. Joukkueet ja pelaajat käyvät myös laatuun. Itse pelaan mieluiten fyysisesti vahvalla Gatorsilla, varsinkin koska Mansonilla on rastat päässään ja hän ampuu uskomattoman kovaa. Jos taas pitää iloisemmasta pelaamisesta, soveliaita valintoja ovat Hippos tai Pigeons.

Koska *Pocket Soccer* tuntuu varsin vanhanaikaiselta ja oudolta, se ei ole mikään itsestäänselvä hankinta. Toisinaan on kyllä kiva pelailla peliä, jonka useimmat muut jättäisivät ostamatta, mutta on toki hyviä syitä siihenkin miksi kaikki menneiden aikojen kulttipelit pölyttyvät hyllyjen nurkissa.

TANELI

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **GAME-PLAY STUDIOS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**
PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**

GRAFIIKKA	Okei.	5
ÄÄNET	Laimeaa musiikkia ja tehottomia tehosteita.	4
KONTROLLI	Menettelee.	5
HAASTE	Riippuu siitä jääkö peliin koukkuun, kuten aina tällaisten pelien kanssa.	5
YHTEENSÄ	Vanhanaikainen kummajainen.	**5**

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Rare on kääntänyt Nintendo 64 -peli *Mickeys Speedway USA:n,* käyttänyt *Mickeys Racing Adventuren* moottoria ja valmistanut täten ihan kelpo ajopelin vailla isompaa rypistystä.

Pelin yleinen kulku ei tunnu erityisen vangitsevalta. Pluto on joutunut kidnapatuksi ja Mikki kerää tunnetut Disney-kumppaninsa tarkoituksenaan ajaa ryövärit kiinni ja saada Pluto (sekä tietysti tämän timanttiupotteinen kaulapanta) takaisin. Tästä näyttää sukeutuvan pitkä reissu, kaikkiaan 21 rataa ympäri USA:ta. Näköaloja löytyy mm. San Fransiscon, Los Angelesin ja Grand Canyonin kaltaisista paikoista. Radat eroavat toisistaan jonkin verran riippuen siitä, ollaanko kaupungissa vai aavalla maaseudulla. Tiepohja vaihtelee asfaltista soraan, hiekkaan jne. On ikävää, etteivät radat ole kovinkaan jänniä. Jokaiselta osuudelta voi poimia talteen esineitä ja jokainen rata pitää ajaa kolmeen kertaan. Bonuksetkaan eivät kuitenkaan pahemmin kohota pelin tunnelmaa: hahmo saa kenties ylimääräistä potkua vauhtiinsa, vastustajan menettämään ajokkinsa hallinnan tai suojaavan kuplan oman ajokkinsa ympärille.

Haaste piilee itse ajamisessa. On ajettava niin nopeasti kuin mahdollista ja seurattava tien mutkittelua niin sulavasti kuin vain voi. Kun tämän on oppinut, ei taitojaan voi enää hioa. Kenties on mahdollista valita vielä vaikeampi rata.

Jos pitää peliä vaikeana jo alusta alkaen, voi mennä ajokouluun. Siellä oppii starttaamaan, jarruttamaan, kääntämään ja parkkeeraamaan. Ja voihan muutamassa oppitunnissa olla ajatusta kenelle hyvänsä ennen kuin menee itse peliin: on vaikeaa edetä, jos jää jokaisessa kilvassa viimeiseksi.

Mickeys Speedway USA:ta voi pelata yksin, kaveria vastaan linkkikaapelin välityksellä tai vaikkapa kelloa vastaan. Itse asiassa kaikki pelitavat ovat kelloa vastaan kilpailua. On pyrittävä ajamaan mahdollisimman nopeasti. Alussa kannattaa keskittyä siihen, että saa turbostartin. Muuten riittää, kun muistaa olla ajelematta liiaksi seinille tai kilpailijoiden päälle eikä anna auton jarruttaa liikaa radan töyssyissä ja mutkissa.

Mickey's Speedway USA ei ole mitenkään originelli tai uutta luova peli. Rareen voikin olla hiukan pettynyt, koska se ei ole vaatinut itseltään enempää. Yhtiö on sentään panostanut saman nimiseen Nintendo 64 -peliin sekä *Mickeys Racing Adventuren* moottoriin.

Kaikesta huolimatta *Mickeys Speedway USA* on kiva kilpa-ajopeli niille, jotka tästä lajityypistä sattuvat pitämään.

LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **KILPA-AJO**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **RARE** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**
MUUT KONEET **NINTENDO 64**

GRAFIIKKA	Ei kovin iloista, mutta toimii.	6
ÄÄNET	Tylsää.	5
KONTROLLI	Ei paljonkaan vaihtelua, mutta täyttää tehtävänsä.	7
HAASTE	21 melko laajaa rataa.	6
YHTEENSÄ	Kiva, jos lajityypistä sattuu pitämään.	6







Ajaa pitää hullun lailla, jos mielii sijoittua hyvin. Ei paljon kannata vilkuilla merinäkymiä.





Jos Aku olisi pelin aluksi piipahtanut ajokouluun, hän ei ehkä olisi jäänyt viimeiseksi tässä kisassa.



TINTIN IN TIBET





Tiibetissä voi törmätä ystävällisiin ja vähemmän ystävällisiin tyyppeihin. Jakkihärällä on selvästi pahat mielessä.





Tintti Tiibetissä on jännittävä klassikkosarjis. Harmi kyllä sarjakuvasta tuttua tunnelmaa ei ole saatu tarttumaan samaa nimeä kantavaan peliin.

Nuori lehtimies Tintti uskollisine Milou-koirineen ja muine seuralaisineen teki belgialaisen sarjakuvapiirtäjä Hergen maailmankuuluksi. Tintti ystävineen joutui sarjakuva-albumien sivuilla sarjaan uskomattomia seikkailuja, joista ei puuttunut menoa eikä jännitystä. Tintti Tiibetissä sijoittuu nimensä mukaisesti Kiinan kainalossa sijaitseville vuorille, missä lehtimiestämme odottaa jälleen uusi mysteeri.

Pelin kentät ovat sisällöltään melkoisen vaihtelevia, sillä tapahtumat voivat sijoittua markkinoille, hotelliin tai tulvivaan koskeen. Se ei kuitenkaan tee itse pelistä mielenkiintoista, koska pelaajan suorittamat tehtävät ovat luonteeltaan kirotun yksitoikkoisia. Hotellissa Tintin tulee yksinkertaisesti ajella hissillä edestakaisin kerrosten välillä ja kysellä vastaantulijoilta, missä vanha kunnon kapteeni Haddock mahtaa majailla. Kun pelaaja lopulta löytää Haddockin asunnon, tämä on ehtinyt jo häipyä toiseen lukaaliin. Tilanne saa pelaajan hyppimään tasajalkaa raivosta.

Grafiikasta on vaikea löytää valittamisen aihetta. Se on puhdasta, hienoa ja värikästä. Myös hahmot on mallinnettu huolella Kapteeni Haddock, Milou ja Tintti itse muistuttavat olemukseltaan melko paljon alkuperäisistä sarjakuvista tuttuja hahmoja.

Pelin kontrolli taasen tuottaa jo hieman otsanrypistystä. Tintti osaa kävellä, juosta, hyppiä ja ryömiä, mutta ei aina pysähtyä silloin kun pelaaja haluaisi hänen tekevän niin. Rotkon reuna toimii oivana esimerkkinä. Liikesuoritukset menevät joskus enemmän tai vähemmän myttyyn, koska kontrollia kiusaavan pikku bugin takia Tintti ei aina pysty loikkaamaan niin räväkästi kuin tiukoistakin tilanteista selviävältä sarjakuvasankarilta voisi odottaa. Kyseessä on siitäkin huolimatta Tintti, ja hänen seikkailujensa ystävät saattavat pitää pelistä enemmän kuin minä. LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TASOLOIKKA**
JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **INFOGRAMES**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**

GRAFIIKKA	Hienosti mallinnetut hahmot ja kentät.	8
ÄÄNET	Game Boy pelille tyypillistä musiikkia.	5
KONTROLLI	Hiukan hiomaton.	6
HAASTE	Ei kovinkaan suuri vaihtelevista kentistä huolimatta.	5
YHTEENSÄ	Sarjiksesta tuttu tunne puuttuu.	6

ARMY MEN: GREEN ROGUE



Army Men: Green Roguen viisi minuuttia kestävä intro on varsin hauska ja viihdyttävä. Harmi kyllä hauskuus kestää vain nuo viisi minuuttia eikä juuri kauempaa.

Viime aikoina *Army Men* -peleistä ei ole ollut muuta pulaa kuin runsaudenpulaa. Ikäväksi asian tekee se, että pelit ovat olleet parhaimmillaankin varsin keskinkertaisia. Uusi *Army Men: Green Rogue* ei pysty murtamaan tätä noidankehää, vaan päätyy suoraan huonojen pelien alati kasvavaan kasaan. Pelistä ei edes hyvällä tahdolla varustettu ammattiymmärtäjä löytäisi ainuttakaan valonpilkahdusta. Pahinta ei kuitenkaan ole epätarkka kontrolli, alkukantainen grafiikka tai tasoton ääniraita vaan se, että peli on uskomattoman tylsä. Minua ei yksinkertaisesti huvita ampua vihollista edustavia ruskeita muovisotilaita, joita ryntää eteeni aalto aallon jälkeen. Asiaa ei paranna se, että pahat ruskeat muovisotilaat puhuvat englantia vahvasti saksalaisittain murtaen kun taas hyvät vihreät muovisotilaat ovat niin amerikkalaisia kuin vain mahdollista. Miten vihaankaan näitä typeriä sotaklisheitä!

Ainoat, joille voin varauksetta suositella tätä peliä ovat masokistit ja ne, joista en satu pitämään. Teitä muita kehotan pysymään mahdollisimman kaukana tästä tekeleestä. LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **3DO** VALMISTAJA **3DO** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Tylsää ja tasotonta.	4
ÄÄNET	Kaameita rääkäisyjä. Ääntelevätkö muovisotilaat niin?	5
KONTROLLI	Mikään ei toimi.	4
HAASTE	Edes parkkiintuneimmat huonojen pelien ystävät eivät jaksaisi tätä.	2
YHTEENSÄ	Todella epäinspiroiva peli.	4

PIPE MANIA 3D

Millä ihmeen pelillä on moinen nimi? No, kyseessä on ihan tavallinen lapsille sopiva tehtäväpeli.

Pipe Mania, jolla on jo muutamia vuosia takanaan, on nyt kehittynyt jonkin verran riittävästi siirtyäkseen 3D-pelien joukkoon. Graafisesti pelillä on tarjottavanaan pieniä polygoneja, piirrettyjä taustoja ja vihreää limaa. Ei kovin vakuuttavaa, muttei täysin huonoakaan. Ja eihän grafiikka ole ainut syy siihen, miksi tehtäväpelejä pelaillaan. Myös musiikki on tärkeällä sijalla, mikäli pelin parissa vierähtävät tunnit olisivat siedettäviä. Melodiat seuraavat ratojen teemoja ja ovat enimmäkseen rauhallisia ja korvia lepuuttavia. Siitä ei löydy moitteen sijaa.

Pelin perimmäisenä juonena on pelastaa kotiplaneetta, joka on vaarassa hukkua myrkkyvirtaan. Myrkytyskeskukseen soittaminen ei tietystikään auta asiaa, joten pelaajan tehtäväksi jää ohjailla mönjää lähimpään viemäriin. Apuna on erilaisia putkenpalasia, joita pitäisi yhdistellä putkistoiksi nopsasti ennen kuin myrkky alkaa tulvia kaikkialle. Jokaisella radalla pelaaja voi käyttää tietyn ajan putkiston rakentamiseen ennen kuin mönjä alkaa valua. Mikäli lima pääsee virtaamaan puoliksi rakennetulle paikalle, se luonnollisestikin tulvii ulos putkesta. Silloin voi vain yrittää korjata mitä korjattavissa on asentamalla putkia mahdollisimman nopeasti. Jonkin ajan kuluttua putkia menee ristiin rastiin ja kokonaisuus muuttuu varsin sekavaksi. Tasoilla on myös erilaisia esteitä, jotka tekevät parhaansa estääkseen pelaajaa rakentamasta putkistojaan haluamallaan tavalla. Pommin avulla pystyy raivaamaan niitä pois tieltä, mutta suunnittelu on kaiken aikaa pelin olennainen osa. Pelissä kerätään myös rahoja ja tähtiä. Saadakseen esineen haltuunsa pelaajan on yksinkertaisesti johdettava mönjä ruutuun, jossa ko. esine on. Rahoista saa pisteitä ja niillä tasoilla, joilla tähtiä on, ne poistavat viemäreitä - vain tehdäkseen pelin vieläkin vaikeammmaksi. Joillakin tasoilla tehtäväksi jää yksinkertaisesti kierrättää virtaavaa vaaraa jonkin aikaa putkistoissa, kunnes viemäri ilmaantuu näkyville. Kaikki tämä on oikeastaan aika hauskaa ja vaikeaa, mutta tuntuu kuin pelistä puuttuisi silti jotain. Se ei ole aivan niin riippuvuutta aiheuttava kuin sen pitäisi olla.

Yksi pelin hyvistä puolista on se, että pelaaja voi itse valita tallentaako pelinsä muistikortille vai salasanan taakse. Tervetullut vaihtoehto kaikille, jotka ovat käyttäneet viimeisen muistitilansa *Final Fantasy IX:ään* tai johonkin vastaavaan peliin. Peli on toki kaukana virheettömästä, ei niinkään sen takia että siinä olisi jotain erityisiä häpeäpilkkuja, vaan pikemminkin huippukohtien puutteen takia. *Pipe Mania 3D* ei aiheuta minussa läheskään niin vahvaa addiktiota kuin monet muut vastaavat pelit. Tämä tarkoittaa myös sitä, ettei se onnistu kohoamaan aivan yhtä korkealle tasolle kuin eräät muut tehtäväpelit.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TEHTÄVÄPELI**
JULKAISIJA **EMPIRE INTERACTIVE** VALMISTAJA **SICK PUPPIES**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**
PELIMUISTI **SALASANA/MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Puikeita putkia, jotka saisivat Marion näkemään painajaisia.	5
ÄÄNET	Hiljaista ja levollista.	6
KONTROLLI	Ei isompia ongelmia.	6
HAASTE	Peliä riittää, mutta se saisi olla hiukan vangitsevampaa.	6
YHTEENSÄ	Hyvä tehtäväpeli, josta valitettavasti puuttuu se jokin.	6



Meneekö putkeen, vai eikö putki ehdi ajoissa valmiiksi?

Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa, mutta kuvateksti, jossa olisi tuhat sanaa, näyttäisi naurettavalta.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Rainbow Six ja sen jatko-osa *Rogue Spear* olivat ihan mukavia PC-pelejä. Nyt peleistä jälkimmäinen vaihtaa PlayStationin puitteisiin. Ei lainkaan yhtä pukevaa.

Tämän pelin tietokoneversioon tutustuneet luultavasti tietävät, mistä on kyse. Fiktiivisessä tulevaisuudessa vallitsee täysi kaaos, ja yksi harvoista toivoa antavista asioista on terroristeja vastaan taisteleva Rainbow -ryhmä. He ovat panttivankien pelastamisen asiantuntijoita, jotka jallittavat pahikset leikiten pois maisemista ja poseeraavat kovaksi keitetyn näköisinä aseet kädessä; toisin sanoen porukka on loistavaa stara-ainesta. Luonnollisestikin pelaaja seuraa tämän spesialistiryhmän värikkäitä ja väkivaltaisia vaiheita pelin mittaan. Kannattaa muistaa, ettei tämä peli ole Unreal Tournament tai Quake 3. Ei kannata juosta villisti ympäriinsä ja teurastaa pahiksia kuin villiintynyt lihanleikkaaja, oli se sitten miten kivaa tahansa.

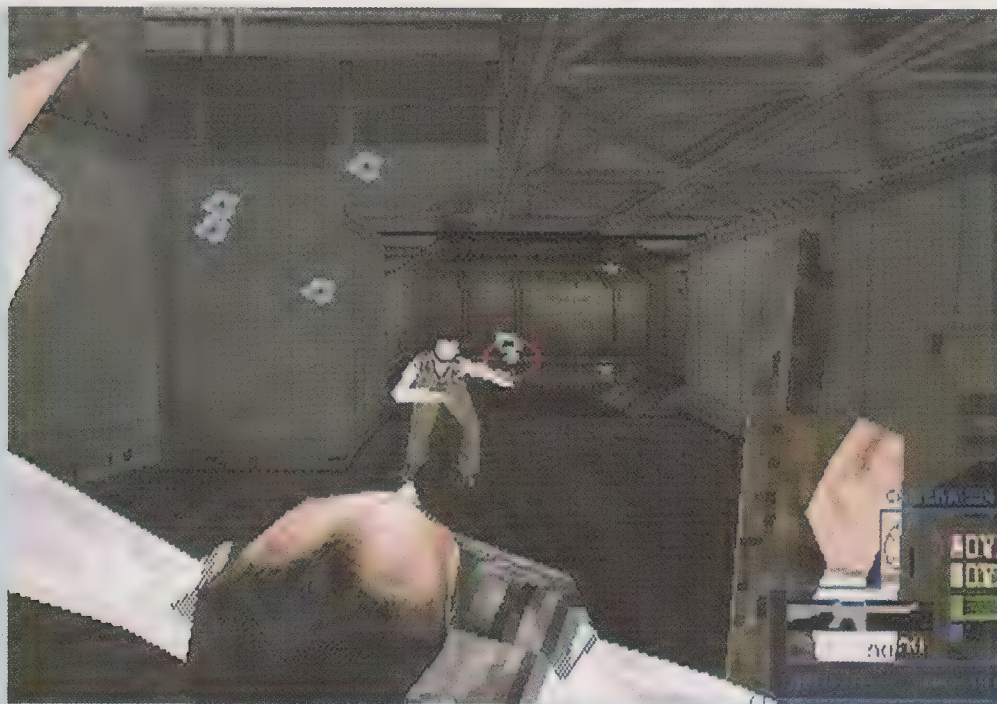
Rainbow Six: Rogue Spear ei ole mitenkään puhtaasti jalostettu toimintapeli. Tärkeintä on laatia hyvä taktiikka ja toimia harkiten. Ennen jokaista tehtävää pelaajalla on mahdollisuus valita ryhmän jäsenet, modifioida näiden varusteet ja antaa ohjeet niille, joita ei voi ohjata käsin. Jos sattuu kuolemaan tehtävän aikana, voi heti ottaa ohjattavakseen jonkun jäljellä olevista jäsenistä. Treffit viikatemiehen kanssa tulevat takuuvarmasti eteen usein, koska yksikin laukaus riittää teilaamaan pelattavan hahmon. Tämän tosiasian ja kontrollin epävarmuuden takia peli tuntuu jokseenkin hitaalta. Grafiikkakaan ei ole selvinnyt PlayStation käännöksestä ilman mokia. Lopputuloksena on melko pikselimäinen ja rakeinen, ei täysin katastrofaalinen mutta tuskin vaikuttavakaan peli. Rakeisuuden takia on myös vaikea tähdätä. Kun pelaajan riisuessa lasinsa ihmiset näyttävät yllättäen piirrossarja *Futuraman* pallomaisilta energiaotuksilta, on tehtäviin vaikea suhtautua vakavasti.

Peli ei kuitenkaan ole läpeensä mätä. Yksi pelin parhaista puolista on kahden pelaajan tila, jossa on valittavana lukuisia eri pelitapoja. Tarjolla on kaikkea tavallisesta Survivalista, jossa yksinkertaisesti pitää vain tappaa vastustajansa, paljon ovelampaan vaihtoehtoon, jossa pitää saattaa siviilejä tiettyyn paikkaan ja tietenkin huolehtia siitä, ettei kaveri tee samoin. Toinen hyvä asia *Rainbow Six: Rogue Spearissa* on musiikki, joka paikoin muuttuu hyvinkin tunnelmalliseksi. Lisäksi äänet ovat todella sopivat ja tunnelma saa tarvittavan sysäyksen oikeaan suuntaan. Valitettavasti tämä ei auta riittävästi ja peli ajautuu keskinkertaisten PlayStation-pelien kasan pohjalle. Jos kaipaa todella jännittävää vakoiluseikkailua, löytyy Sonyn konsolille paljon parempaakin. Mikäli aivan välttämättä haluaa pelata *Rainbow Six: Rogue Spearia*, kannattaa valita tietokoneversio. Vahinko kivalle konseptille.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **RED STORM** VALMISTAJA **REBELLION**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**
MUUT KONEET **DREAMCAST**

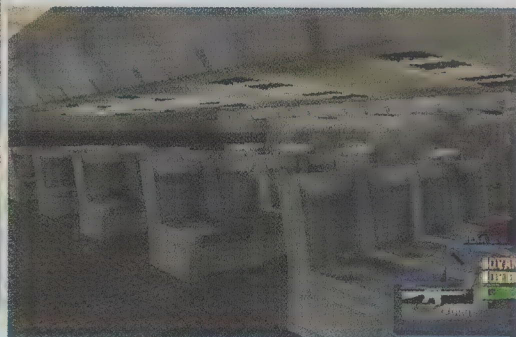
GRAFIIKKA	Ryynimäinen eikä kovinkaan vaikuttava.	4
ÄÄNET	Jännittävää musiikkia ja sopivat äänet.	7
KONTROLLI	No jaa, ei mitään huippua.	4
HAASTE	Mukana lukuisia tehtäviä ja kahden pelaajan mahdollisuus.	6
YHTEENSÄ	Ei kovin kiva.	4



Selkävaivaisena ei ole kovin helppo tähdätä.



– Tämä seinä sopisi loistavasti kössiin!





TIGER WOODS PGA TOUR 2001

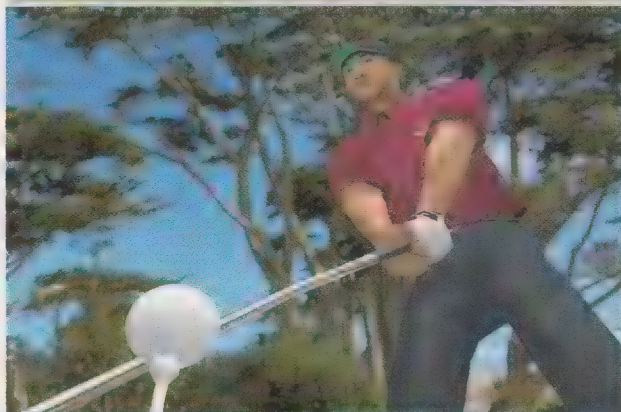
Golf ei tunnetusti ole maailman halvimpia urheilumuotoja. Ehkä siksi se on omiaan TV-pelinä?



Golf on rauhallinen ja mukava urheilulaji, vaikka jotkut golfaajat tekevätkin siitä vihamielisen elämyksen toistuvine kiukunpurkauksineen pieleen menneiden puttausten takia. Mutta tunne, joka herää kun kulkee ympäri aukeaa ja symmetristä maisemaa, missä yleisö on hiljaisempaa kuin muualla, on käytännössä lyömätön. Juuri tuon tunteen EA Sports on onnistunut simuloimaan menestyksekkäästi. Miljööt ovat kauniit ja rannoilla puhaltavat raikkaat tuulet. Läsnäolon tunne voi vain parantua, sillä peli on nyt PlayStation2:n puitteissa. Ainoa valittamisen arvoinen asia on se, ettei kuvakulmaa voi ohjailla vapaammin. Pelissä voi nyt oikeastaan vain suunnata reiälle.

Pelissä ei teknisestikään ole paljon huomautettavaa. Pelaaja voi vapaasti valkkailla mailojaan, päättää mihin kohtaa palloa lyö ja kiertääkö palloa ja kuinka paljon. Kuten tiedetään, on tuulen suunnalla ja sen voimakkuudella iso rooli golfin kaltaisessa lajissa. Tuulen suunta ilmoitetaan pelissä lipulla kuvaruudun toisessa kulmassa. Ongelmana on vain se, että on lähes mahdotonta ratkaista, tuuleeko myötä- vai vastapäivään, kun lippu tällä tavoin näyttää vain suoralta viitalta. Tämän puutteen olisi helposti voinut korjata.

Pelissä on vain kuusi valittavissa olevaa pelaajaa, mutta touria pelatessa pelistä löytyvät kaikki tilastoihin rekisteröidyt golfaajat. Hauska yksityiskohta pelaajaa valittaessa on se, että myös golffarin paidan väri on valittava ennen tositoimiin pääsyä.







On helppo huomata, ettei J. Lindberg ole suunnitellut Tigerin vaatteita.



Tasapainoittaaksemme sitä tosiasiaa, että pelissä on vain kuusi golfaajaa, EA Sports on käyttänyt runsaasti aikaa tehdäkseen niistä mahdollisimman aidon näköisiä. Golffarien voitonriemuiset ilmeet on jäljennetty pilkuntarkasti, kuten myös esim. Tiger Woodsille luonteenomainen kyykistyminen aina hänen keskittyessään vaikeaan puttiin. Valitettavasti golfaajat näyttävät kaikesta uskottavuudestaan huolimatta jokseenkin jäykiltä. Asiaa ei paranna yhtään se, että hahmot toistavat kerta toisensa jälkeen samaa, väsynyttä voitontanssiaan.

Jos haluaa golfpelin uudelle PlayStation2:lleen, kannattaa valita *Tiger Woods PGA Tour 2001*. Peli on varma valinta siksikin, ettei muita golfpelejä juuri ole tarjolla. Pelissä on lukuisia eri pelitapoja, mutta ikävä kyllä liian vähän ratoja. Siitä huolimatta se on hyvin tehty peli, joka rauhallisella tavalla vangitsee todellisen golftunnelman.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **EA SPORTS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**
MUUT KONEET **PLAYSTATION**

GRAFIIKKA	Kauniit maisemat, mutta vähän jäykät golfaajat.	7
ÄÄNET	Vaikuttava hiljaisuus, jonka silloin tällöin keskeyttää hivenen toisteleva juontaja.	6
KONTROLLI	Ei huomautettavaa, suurimman osan pystyy hoitamaan.	8
HAASTE	Liian vähän ratoja.	5
YHTEENSÄ	Todella siisti ja tunnelmallinen peli.	7

THE LION KING: SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE

Uusi Leijonakuningas-peli on ilmestynyt! Vähän myöhään, voisi sanoa... Se ei kuitenkaan ole *The Lion King: Simbas Mighty Adventuren* ainoa vika.

Häikäilemättömän taloudellisen voiton havittelun lisäksi on oikeastaan vain yksi syy siihen, miksi uusi Leijonakuningas-peli näkee päivänvalon. *The Lion King: Simbas Mighty Adventure* ei nimittäin perustu pelkästään ko. elokuvaan vaan myös sen seuraajaan. Jokaisen radan välillä on kohtauksia kummastakin elokuvasta juonen selvittämiseksi. Jos pelaaja ei ole sattunut näkemään kumpaakaan elokuvaa, voin vakuuttaa, että koko juonen käsittäminen voi tuottaa ongelmia.



Matka tavallisesta leijonasta kuninkaaksi on pitkä ja raskas.



Grafiikka on teknisesti hyväksyttävää, mutta esteettiseltä kannalta katsoen se on pikemminkin ala-arvoista. Peli tarjoaa mielikuvituksettomia, toistuvia kenttiä, missä melkein kaikki on staattista. Ainoa, mihin pelaaja voi mukautua, on tie jota pitkin kuljetaan. Se, ettei pelaaja voi itse valita edes kuvakulmaa, lisää suolaa haavoihin. Niinpä pelin ohjattavuus kärsii alusta asti. Tappotavallinen tasoloikkakin on vaikeaa, koska pelaaja ei kuvakulman vuoksi voi tietää, milloin taso todella päättyy. Puolet ajasta menee arvailemiseen ja puolet siitäkin erehtymiseen.

Periaattessa pelissä on kolme eri kuvakulmaa, ja kukin rata perustuu esitykseen niistä. Simban voi nähdä edestä, takaa tai sivulta. Viimeisessä tapauksessa pelaaja voi liikkua vain kahteen suuntaan kuten *Donald Duck: Quack Attackissa.* Silloinkin kun söpön/kunnioitusta herättävän leijonan näkee edestä tai sivusta, ohjattavuus on todella tuskaisaa, sillä näkymää ei voi valita itse. Vasta sitten, kun suosikkikissaeläimensä näkee takaa, pelaaja pääsee kärryille edes välttävästi.

Mielestäni *The Lion King: Simbas Mighty Adventuren* suurin virhe on se, ettei Alan Menkenin elokuvaa varten säveltämää mielettömän hyvää soundtrackia ole hoidettu mukaan millään tavalla: pelin musiikista huolehtivat periaatteessa vain bongot. Valitettavasti viidakkorummut alkavat kyllästyttää varsin nopeasti, ja pelin lopulla pelaaja on hermoromahduksen partaalla. Myös erityiset ääniefektit loistavat poissaolollaan, mikä tietenkin laskee pelin osakkeita entisestään.

Pelin selkeistä puutteista huolimatta sen luulisi pitävän aidon Disney-fanin tyytyväisenä, vai mitä? Valitettavasti se ei pysty siihen, sillä vajaan parin tunnin pelaamisen jälkeen peli on ohi. Jäljelle jää vain kourallinen todella turhia minipelejä, joita ei typerinkään ihmislapsi jaksa pelata paria minuuttia kauempaa. Kokonaisuudessaan The Lion King: Simbas Mighty Adventure on pohjanoteeraus. Disney-pelit eivät ole koskaan olleet erityisen hyviä, mutta harvoin nekään ovat olleet yhtä syvältä kuin tämä uusi tekele. Suosittelen viiden metrin turvaväliä.

MARTTI



– Tuu nyt, kaveri, niin leikitään! Mutta missä on Baloo?

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TASOLOIKKA**
JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **PARADOX**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**
MUUT KONEET **GAME BOY COLOR**

GRAFIIKKA	Simba on hienosti animoitu, mutta eri miljöitä on lievästi sanottuna vaikea erottaa toisistaan.	5
ÄÄNET	Ei lähelläkään originaalisoundtrackia.	5
KONTROLLI	Ohjattavuus on surkea, sillä pelaaja itse ei voi valita kuvakulmaa.	4
HAASTE	Lyhyt, niin lyhyt!	3
YHTEENSÄ	Puolivalmis ja huolimaton.	4

TOY STORY RACER







Peli, jossa joutuu lentävän perunan jahtaamaksi ei voi olla muuta kuin hyvä, vai mitä?





Buzz Lightyearin ja Bo Peepin tilanne on jokseenkin kireä. Onkohan heillä kenties muunlaisia kuin ystävällisiä tunteita toisiaan kohtaan?



Tunnettu tavaramerkki yhdessä pelilisenssin kanssa näyttää eittämättä johtavan mikroautopeliin. Nyt on *Toy Storyn* vuoro.

Toy Storyn hahmot ja ympäristöt ovat monella tapaa ihanteelliset mikroautopeliin. Elokuvien tapaan monet radat sijoittuvat sekä talon sisä- että ulkopuolelle. Koska kaikki kilpailijat ovat pieniä leluja, niitä ympäröivä maailma tuntuu todella jättiläismäiseltä. Toisin sanoen *Toy Story Racerillä* on paljon yhteistä *Micro Machinesin* kanssa. Aluksi pelaajalla on valittavana vain neljä hahmoa: Woody, Buzz Lightyear, Bo Peep ja radio-ohjattava auto RC. Sitä mukaa kun pelaaja onnistuu suoriutumaan radoista, ilmestyy valikkoon uusia, omat haasteensa ja erikoiskykynsä omaavia hahmoja.

Toy Story Racer eroaa saman genren monista muista peleistä siinä, ettei se perustu pelkästään maalilinjan ensimmäisenä ylittämiseen. Perinteisen kilpailumuodon lisäksi pelissä on mm. sudden death tyylinen kilpailumuoto, jossa ei koskaan saa saapua kierroksen viimeisenä maaliin. Mattimyöhäinen häviää. Pisimpään selvinnyt voittaa. Pelissä on myös erilaisia variaatioita, joissa pelaajan on tuhottava vastustajiensa autot.

Tyypilliseen mikroautotyyliin pelin ratojen varrelta löytyy myös lukuisia kerättäviä aseita. Niiden käyttö riippuu paljolti pelattavan skenaarion luonteesta. Jos pelaa tavallista kilpailua, aseista ei kannata välittää lainkaan. Kun taas täytyy keskittyä vastustajien kaluston sabotoimiseen, on täysin selvää, että aseet ovat silloin kaiken A ja O.

Ratojen graafisessa vaihtelussa on hiukan erilaisuutta mukana. Jotkut radat tuntuvat kieltämättä inspiroivilta ja hyvin tehdyiltä, eritoten suoraan filminpätkistä otetut ympäristöt. Toiset radat tuntuvat taas pikemminkin ylimääräiseltä täytteeltä. Musiikin laatu vaihtelee ylämäki-alamäki tyyliin, kuitenkin Mount Everest-tyylisenä muodostelmana. Musiikki on kauttaaltaan vaihtelevaa, mielenkiintoista ja täynnä enemmän tai vähemmän selkeitä suosituksia. Yhdellä radalla soi esimerkiksi Bachin *Toccata ja Fuuga* sekä *Air*. Hilpeämmillä radoilla kuulee sen sijaan selkeästi jouluista musiikkia, kuten Kulkuset ja muita yhtä tunnettuja amerikkalaisia lällymelodioita. Musiikki ei ole siis hyvää koko pelin läpi, mikä onkin hyvin tyypillistä musiikin vaihdellessa hyvin paljon. Tietyt sävelet tuntuvat jo vartin jälkeen todella kuluneilta.

Samankaltaisista peleistä PlayStationilla ei ole varsinaisesti pulaa, mutta jos pelaaja välttämättä sellaisen hyllyynsä haluaa, en väittäisi Toy Story Raceria parhaimpiin vaihtoehtoihin kuuluvaksi. MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **TRAVELLERS TALE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Runsaasti todella hauskoja ympäristöjä, mutta aina silloin tällöin tuntuu, että kaikki kulkee liukuhihnalla.	7
ÄÄNET	Mielikuvituksellista, vaihtelevaa musiikkia.	8
KONTROLLI	Ohjattavuus on vankka, ei epäilystäkään siitä, mutta aivan liian helppo.	5
HAASTE	Useamman pelaajan tila on täynnä haasteita.	7
YHTEENSÄ	Hyvä peli, muttei edelleenkään muuta kuin klooni.	7

RPG

TEKSTI: TOPI

Jo 10 miljoonaa myytyä PlayStation2-konetta, muttei vieläkään yhtään todella hyvää RPG:tä. Voiko jokin näistä kolmesta pelistä saada ajan tuntumaan lyhyemmältä *Final Fantasy X:ä* odotellessa?



THE DEVIL & I

SONY ■ PLAYSTATION2

Sonylta myyntiin tulleet PlayStation-roolipelit eivät ole olleet kovinkaan omaperäisiä. *Wild Arms, Alundra* ja *Legend of Dragoon* ovat kaikki kunnianhimoista käsityötä, mutta eivät kuitenkaan erityisen uraauurtavia tai tarpeeksi hyvin tehtyjä erottuakseen joukosta, saati sitten yltääkseen Squaren menestyspelien tasolle. Kun on kyse Sonyn ensimmäisestä suuresta RPG-panostuksesta PlayStation2:lle, etusijalla on omaperäisyys.

The Devil & I, tai japanilaisittain *Boku to Maoh,* on kertomus nuoren pojan elämästä Tenel-nimisessä kylässä. Eräänä päivänä hirviö myrkyttää hänen siskonsa ja poika ryhtyy epätoivoisesti etsimään parannuskeinoa pelastaakseen tämän hengen. Sisarusten isä avaa kuitenkin lasipurkin ja päästää vahingossa ulos siellä asuneen paholaisen, joka esittäytyy Staniksi. Stan lupautuu auttamaan Annieta sillä ehdolla, että saa kulkea pojan varjona ja seurata tätä maailmalla. Pojalla ja isällä ei ole muuta vaihtoehtoa kuin suostua ehdotukseen. Matkan aikana Stanille selviää, että hänen oikea nimensä onkin Stanley High-Hat Trinidad ja että hän on kaikkien paholaisten kuningas. Hän saa tietää, että hänet yritetään syrjäyttää, ja niinpä paholaisemme päättää pojan avustuksella kiertää ympäri maita ja mantuja ja tehdä kaikille selväksi, kuka paholaisten kastijaon kärkeen kuuluu.

Pelkkä tarina ei tee *Devil & I:sta* uniikkia. Pelin grafiikka on aivan toista luokkaa kuin mitä PlayStation2:lle koskaan on tuotettu, ja vaikka maailmat ovatkin kolmiulotteisia, ne antavat todella sarjakuvamaisen ja yleensäkin mystisen vaikutelman. Jos Sonyn tarkoituksena oli ainoastaan tehdä jotain visuaalisesti erilaista, ovat he todellakin siinä onnistuneet. Kysymys kuulukin, miten hyvä peli muuten on. Sen saamme tietää jos ja kun(?) se käännetään englannin kielelle.







SHADOW HEARTS

SACNOTH ■ PLAYSTATION2



Jätettyään SNK:n ja perustettuaan Sacnoth -nimisen yrityksen tuotti jengi kokeneita pelinvalmistajia PlayStation-roolipeli *Koudelkan,* joka tuli myyntiin viime vuonna. Pian myös heidän toinen RPG:nsä, joka tulee myyntiin Japanissa kevään aikana, on valmis.

Koudelkan tavoin *Shadow Heartsissakin* on kytkös todellisuuteen. Seikkailu alkaa vuonna 1913 Pariisista, missä eräs pappi murhataan. Sen jälkeen juoni kulkee murhatun oman tyttären, Aris Elliotin ympärillä aina Kiinaan ja Japaniin asti. Aris oli lapsena huomannut omaavansa yliluonnollisia kykyjä ja hallitsevansa valkean magian. Arisin isä yritti pitkään suojella tytärtään niiltä, jotka halusivat hyötyä hänen arvokkaista voimistaan, mikä ennen pitkää johti hänet kuolemaan. Nyt murhaaja Roger Bacon jahtaa Arista. *Shadow Hearts* pyörii suurelta osin näiden kahden henkilön välisen taistelun ympärillä.

Shadow Heartsin asettelu ei poikkea paljonkaan *Koudelkasta.* Kummassakin pelissä on samankaltaiset historialliset ja synkät aiheet, ja myös niiden taistelusysteemit muistuttavat vahvasti toisiaan. Graafisestikin pelit ovat melko samankaltaisia, koska kumpikin on rakennettu välisekvenssien ja tuotettujen taustojen varaan. Sacnoth on kuitenkin tehnyt yhden lisäyksen, Judgement Ringin, jossa vaaditaan ajoitusta ja sorminäppäryyttä. Vaaditaan kuitenkin hivenen suurempia parannuksia, jotta *Shadow Hearts* päihittäisi *Koudelkan.*





EVERGRACE 2

FROM SOFTWARE ■ PLAYSTATION2

Evergrace ei ollut se kaunis ja iskevä RPG, jollaisen odotimme näkevämme PlayStation2:lla. From Software syyttää epäonnistumisestaan ajan puutetta ja sitä, että peli oli alunperin PlayStation-projekti. Viime hetkellä pelikone kuitenkin vaihtui ja lahjana saatiin hivenen säädellympi grafiikkamoottori. Siksi he ovatkin nyt alkaneet valmistaa jatko-osaa, josta he lupailevat omaperäistä PlayStation2-RPG:tä. Pelin ideat pohjautuvat originaaliin, mutta sen asettelu on erinomainen.

Evergracen sankareina seikkailivat Darius ja Sharline, mutta koska he tapasivat vasta pelin edettyä pidemmälle ja koska tällä kertaa kaikki tapahtumat sijoittuvat varhempaan aikaan, koko juoni pyörii nyt vain Dariuksen ympärillä. Hänellä on kuitenkin seuranaan lapsuudenystävänsä Ryana ja mystinen tyttö nimeltä Fillna. Kun originaalissa ohjattiin joko Dariusta tai Sharlinea, voi jatko-osassa ohjata kaikkia hahmoja aivan kuin Squaren *Secret of Manassa* ikään. Tästä johtuu myös huolellisemmin suunniteltu ja vaihtelevampi taistelusysteemi edeltäjän yksitoikkoiseen nappien paineluun verrattuna.

From Software uskoo saavansa *Evergrace 2:n* valmiiksi kesään mennessä, mutta he eivät vielä ole paljastaneet sitä, missä päin maailmaa peli tulee ensimmäisenä myyntiin.



UUTISIA

Japanissa on tuotannon alla animaatiosarja nimeltä *Star Ocean EX*. Sen juoni perustuu äskettäin lanseerattuun Game Boy Color-peli *Star Ocean: Blue Sphereen*, joka puolestaan on jatkoa PlayStationin *Star Ocean: The Second Storylle. Star Ocean EXää* alettiin lähettää Japanin televisiossa huhtikuussa, jolloin myös PlayStation2:n *Star Ocean 3* sai ensi-iltansa. ■ **Huhut kertovat Namcon julkaisevan toukokuussa englanninkielisen version viimeisimmästä PlayStation-RPG:stään *Tales of Eterniasta*. Japanissa peliä on myyty jo yli puoli miljoonaa kappaletta, ja kahden suuren amerikkalaisen kauppaketjun mukaan peli tulee USA:ssa myyntiin 1. tammikuuta 2002.** ■ Enix on yritys, joka on alkanut panostaa tosissaan USA:n markkinoihin. Yhtiöltä ei ole vieläkään saatu mitään uutta tietoa odotetun *Dragon Warrior VII:n* suhteen, mutta ainakin *Dragon Warrior Monsters 2:n* Game Boy Color -käännös on täydessä vauhdissa. Kuten Japanissakin, peli lanseerataan kahtena eri kasettina otsikoilla *Cobis Journey ja Taras Adventure.*

ANIME EXPRESS

TEKSTI : MARTTI

Monet lukijamme ovat toivoneet lehteemme lisää animea, joten tässä kuussa tarjoamme heille varsinaisen rautaisannoksen. Arvosteltavana on niin videoita kuin sarjakuviakin, ja kaiken kruunaa anime-aiheinen piirustuskilpailu!

EAGLE: THE MAKING OF AN ASIAN-AMERICAN PRESIDENT

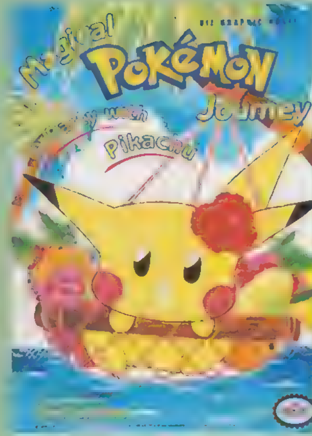
KAIJI KAWAGUCHI ■ VIZ

Lukijan täytyy olla kiinnostunut politiikasta ja visaisista, moraalisista dilemmoista, jotta tämän albumin kaikki vivahteet avautuisivat täydellisesti. *Eagle: The Making of an Asian-American President* on yli 400-sivuinen järkäle, jonka tarina ja piirrokset jäävät paikoittaisesta takkuilustaan huolimatta syvälle lukijan alitajuntaan. Tästä piste *Kaiji Kawaguchille.* Tarina on ehkä hieman banaali, ja albumin suurin vahvuus onkin sen erinomainen hahmosuunnittelu. *Eagle: Making of an Asian-American President* on kuin *Sanctuary* ilman sille tyypillistä nopeutta ja voimaa. Pienellä yrittämisellä Kaiji Kawaguchi pääsee oikeille raiteille sarjan seuraavaan osaan mennessä.



MAGICAL POKÉMON JOURNEY: A PARTY WITH PIKACHU

YUMI TSUKIRINO ■ VIZ



Yumi Tsukirino on epäilyksettä maailman paras "söpösti" piirtävä taitelija. Tämä ei ole liioittelua – *Magical Pokémon Journey: A Party With Pikachun* avaava lukija törmää pelkkiin söpöyksiin. Monet japanilaiset pitävät asioista vain siksi, että ne ovat riittävän "söpöjä" – japaniksi "kawaii". Ja mitä kawaiimpaa sitä parempaa – *Magical Pokémon Journey: A Party with Pikachu* on tästä erinomainen esimerkki. Mielestäni tämä kirja menee kaikessa söpöydessään hieman liian pitkälle – sen lukemista seuraa tunne, jonka sinäkin ehkä muistat lapsuudestasi. Miltä tuntuikaan, kun olit syönyt mehukekkereillä aivan liikaa makeaa...?

PARASYTE VOL. 3

HITOSHI IWAAKI ■ MIXX MANGA

Shin matkustaa Izuun katsomaan teho-osastolla makaavaa isäänsä, joka on joutunut hänen vaimonsa vallanneen parasiitin uhriksi. Shin tietää isänsä olevan yhä vaarassa, sillä parasiitti voi iskeä uudelleen paljon tuhoisammin seurauksin. Izussa Shin tapaa entuudestaan tuntemattoman Udanimisen miehen, joka hänkin elää symbioosissa oudon parasiitin kanssa.

Tämän albumin laita on vähän niin ja näin. Sen laatu vaihtelee todella hyvästä todella huonoon – minusta tuntuu siltä, että Hitoshi Iwaaki on ainakin tätä osaa työstäessään ollut väsynyt työhönsä.





PARASYTE VOL. 4

HITOSHI IWAAKI ■ MIXX MANGA

Shin ei tiedä, miten kommunikoisi isänsä kanssa. Hän ei myöskään ole varma siitä, pitäisikö hänen paljastaa kantavansa itsekin ruumiissaan parasiittia. Samaan aikaan Japanissa alkaa kiertää outoja huhuja. Hallitus on ryhtynyt toimiin ja olemassaolevia parasiitteja aletaan merkitä tiedostoihin.

Uuden käänteensä myötä sarja saa uutta puhtia, eikä juonikaan ei ole yhtä staattinen kuin edellisessä osassa. Vihdoin viimein sarja etenee sen sijaan, että jäisi niin monien japanilaisten sarjakuvien tavoin polkemaan ikuisesti paikoilleen.

FRESH PULP

ANTOLOGI ■ VIZ

Animeen, mangaan ja japanilaiseen pop-kulttuuriin liittyy paljon myyttejä, joista moniakaan ei ole valotettu läheskään riittävästi. Sarjakuvalehti *Pulpin* vuosilta 1997-1999 peräisin oleva artikkelikokoelma *Fresh Pulp* yrittää onnistua tässä parhaansa mukaan. *Fresh Pulp* loikkii aihepiiristä ja laidasta toiseen: useiden kertojien käsittelyssä ovat Sonny Chiba, Gamera, DJ Krush, Cornelius, Towa Tei, Yakuza-elokuvat, Sean Ono Lennon ja muut vastaavat ilmiöt. Artikkelien laatu vaihtelee rajusti, ja niiden ollessa huonoimmillaan lukijankin valtaa melkoinen friikkifiilis. Toisinaan fiktio tuntuu merkinneen artikkelien kirjoittajille faktaa enemmän. Ei kuitenkaan pidä unohtaa sitä, että *Fresh Pulpilla* on positiivinenkin puolensa: tarpeeksi innokas aihepiirin ystävä saattaa löytää artikkelien joukosta helmiäkin.





JAPAN EDGE

ANTOLOGI ■ CANDANCE BOOKS

Japan Edge tutkii japanilaista kulttuuria tavalla, johon *Fresh Pulp* ei koskaan yltäisi. Se on hieno, yksityiskohtainen ja tyylikäs tutkielma kulttuuriin, joka meistä länsimaalaisista saattaa toisinaan tuntua tyystin käsittämättömältä. Sen artikkelit uskaltautuvat aina Tokion alamaailmaan asti ja paljastavat monia mielenkiintoisia yksityiskohtia. *Japan Edge* ei ole lainkaan yhtä kevyt raapaisu aiheeseensa kuin monet vastaavat kirjat – kestää hetken, ennen kuin länsimaalainen lukija ymmärtää Aumlahkon, postmodernin J-popin, lapsilta kielletyn mangan, kokeelliset filmit ja muut japanilaisen kulttuurin erikoisemmat piirteet. *Japan Edge* on ammattimaista jälkeä. Se on asiantunteva, viihdyttävä ja kiinnostava – toisin sanoen pakko-ostos.

STREET FIGHTER II V VOL. 6

ADV FILMS ■ 72 MIN ■ K-15

Tämän videon kolme episodia saivat minut miltei menettämään uskoni koko sarjaan. New Master, Bison's Order ja A Beautiful Assassin ovat kaikki surkuteltavan huonoja pätkiä, joilla ei ole juuri mitään tarjottavaa rutiininomaisen ähellyksen ja turpiinvedon lisäksi. Jaksojen juoni pyörii totutuun tapaan hahmojen ympärillä, mutta tällä kertaa se tuntuu kiiressä hutaistulta tekeleeltä. On turhauttavaa nähdä, miten potentiaalia omaava sarja vääristetään näin surkeaksi tuotteeksi. Capcom ja Dynamics saisivat totisesti valvoa sarjan tasoa.





CITY HUNTER .357 MAGNUM

ADV FILMS ■ 80 MIN ■ K-11

Mielestäni *City Hunter: Motion Picture* voittaa tämän hieman velton filmin joka suhteessa. *City Hunterista* tuttu slapstick-huumori on tallella tulitaistelujen ja romanssien tavoin. Juoni on sutaistu lähinnä pitämään toimintakohtauksia koossa. *City Hunter .357 Magnum* ei ole yhtä hyvä kuin esim. *Enforcer* tai *Lethal Magnum*, mutta se tarjoaa silti jonkinjoltista viihdettä niille, jotka eivät nirsoile filmin tason suhteen.

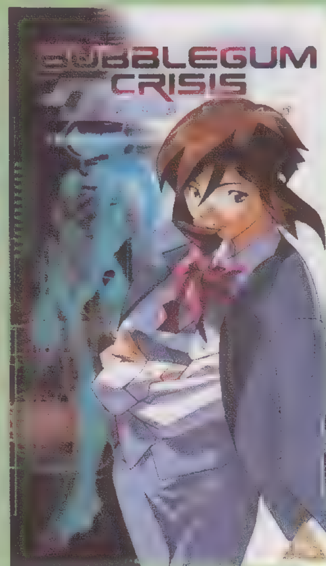
MARTIAN SUCCESSOR NADESICO VOL. 3

ADV FILMS ■ 65 MIN ■ EI IKÄRAJAA

Hirvittävän tappion jälkeen Nadesicon on pakko laskeutua Marsiin. Heidän ainoa mahdollisuutensa selvitä Jovianin voimista on korjata avaruusalus siten, että he pääsevät palaamaan Maahan.

Tämä on *Martian Successor Nadesicon* kolmas osa. Sekä animaatio että juoni ovat huippuluokkaa, ja sarjaa seuranneet tietävät sen olevan parasta mahdollista vastinetta rahoille. Suosittelemme lämpimästi!





BUBBLEGUM CRISIS: HEARTBREAKER

ADV FILMS ■ 50 MIN ■ EI IKÄRAJAA

Kuumaverinen Linna katoaa ja Sylia ja Nene joutuvat hekin pois kuvioista. Priss joutuu taistelemaan yksin vaarallisimpia koskaan rakennettuja Boomerseja vastaan.

Bubblegum Crisis: Heartbreaker sisältää kaksi jaksoa. sekä Sheer Heart Attack että Made in Japan ovat ihan OK, kun muistaa miten huonoiksikin filmit pahimmillaan voivat luisua. Kyseessä ei ole mikään mestariteos, mutta silti ihan katselukelpoinen pätkä.

OSALLISTU ANIME-PIIRUSTUSKILPAILUUN!

OSALLISTU KONSOLIPELAAJAN ANIME EXPRESS-PIIRUSTUSKILPAILUUN!

TAITEILE SUOSIKKIHAHMOSI TAI KEKSI JOTAIN TÄYSIN UUTTA - AIHE ON VAPAA!

Konsolipelaaja / Anime Express
Egmont Kustannus Oy Ab
PL 317
33101 Tampere

Taideteoksia voi lähettää myös sähköpostitse seuraavaan osoitteeseen:
konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi

Parhaat piirrokset palkitaan mahtavin, anime-henkisin yllätyspalkinnoin!

Kilpailu päättyy 1. 7. 2001, voittajat ilmoitetaan Konsolipelaajan numerossa 8/01.

(Piirroksia ei palauteta. Mikäli haluat taideteoksesi takaisin, liitä mukaan palautuskirjekuori osoitteineen ja postimerkkeineen.)

VINKIT

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

KONSOLIPELAAJA / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB, PL 317, 33101 TAMPERE

konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi



Pokémon Gold/Silver

Game Boy Color

HYÖDYLLISIÄ VINKKEJÄ

Jos haluat ottaa hirviöistäsi kaiken mahdollisen irti, tee näiden ohjeiden mukaan.

• Vangitse useita samanlajisia hirviöitä ja vertaile niitä keskenään. Kouluta vahvinta ja vaihda muut pois.

• Vangitse nuoria hirviöitä. Hirviö, jonka kasvatat vaikkapa tasolle 50, on aina vahvempi kuin samalla tasolla oleva villi Pokémon.

• Opi arvioimaan hirviöittesi kykyjä. Koska Pokémonilla voi olla samanaikaisesti vain neljä kykyä, on viisainta pohtia mihin kykyihin kannattaa panostaa ja mitkä voi huoletta unohtaa.

• Pidä ryhmäsi kokoonpano vaihtelevana. Yleensä eniten kykyjä omaava ryhmä on vahvin.

• Suojele heikkoja hirviöitä. Jos haluat kohentaa heikon hirviön taitoja, aseta se listasi ensimmäiseksi. Villin hirviön hyökätessä kutsu heikko hirviösi takaisin ja valitse vahvempi hirviö. Kun villi Pokémon on kukistettu, heikko ja vahva hirviö palkitaan yhtä suurella määrällä kokemuspisteitä.

VAIHDA POKÉMONEJA PELISSÄ KOHTAAMIESI KOULUTTAJIEN KANSSA

Voit vaihtaa itsellesi uusia Pokémoneja kahdella tapaa: joko vaihdat niitä toisilta pelaajilta tai sitten vaihdat niitä pelissä kohtaamiltasi hahmoilta. Tässä lista paikoista, joista löydät vaihtoon halukkaita kouluttajia. Mukana on myös luettelo niistä hrviöistä, jotka he haluavat itselleen.

GOLDENROD CITY
Vaihda Drowzee Machopiin.

VIOLET CITY
Vaihda Bellsprout Onixiin.

OLIVINE CITY
Vaihda Drowzee Machopiin.

BLACKTHORN CITY
Vaihda Krabby Voltrobiin.

PEWTER CITY
Vaihda Gloom Rapidashiin.

ROUTE 14
Vaihda Chansey Aerodactyliin

VAIHTELE POKÉMONEJA MUIDEN PELAAJIEN KANSSA

Saadaksesi kaikki 251 Pokémonia sinun on käytävä vaihtokauppaa kavereittesi kanssa. Tässä aakkosellinen lista Pokémoneista ja siitä, mistä versiosta minkäkin hirviön löytää.



Numero	Pokémon	Peliversio
063	Abra	B, R, Y, G, S
142	Aerodactyl	B, R, Y, G, S
190	Aipom	G, S
065	Alakazam	B, R, Y, G, S
181	Ampharos	G, S
024	Arbok	R, G, S
059	Arcanine	R, Y, G
168	Ariados	S
144	Articuno	B, R, Y
184	Azumarill	G, S
153	Bayleef	G, S
015	Beedril	B, R, G, S
182	Bellossom	G, S
069	Bellsprout	B, Y, G, S
009	Blastoise	B, R, Y
242	Blissey	G, S
001	Bulbasaur	B, R, Y
012	Butterfree	B, R, Y, G, S
010	Caterpie	B, R, Y, G, S
251	Celebi	-
113	Chansey	B, R, Y, G, S
006	Charizard	B, R, Y
004	Charmander	B, R, Y
005	Charmeleon	B, R, Y
152	Chikorita	G, S
170	Chinchou	G, S
036	Clefable	B, R, Y, G, S
035	Clefairy	B, R, Y, G, S
173	Cleffa	G, S
091	Cloyster	B, R, Y, G, S
222	Corsola	G, S
169	Crobat	G, S
159	Croconaw	G, S
104	Cubone	B, R, Y, G, S
155	Cyndaquil	G, S
225	Delibird	S
087	Dewgong	B, R, Y, G, S
050	Diglett	B, R, Y, G, S
132	Ditto	B, R, Y, G, S
085	Dodrio	B, R, Y, G, S
084	Doduo	B, R, Y, G, S
232	Donpahn	S
148	Dragonair	B, R, Y, G, S
149	Dragonite	B, R, Y, G, S
147	Dratini	B, R, Y, G, S
096	Drowzee	B, R, Y, G, S
051	Dugtrio	B, R, Y, G, S
206	Dunsparce	G, S
133	Eevee	B, R, Y, G, S
023	Ekans	R, G, S
125	Electabuzz	R, G, S
101	Electrode	B, R, Y, G, S
239	Elekid	G, S
244	Entei	G, S
196	Espeon	G, S
102	Exeggcute	B, R, Y, G, S
103	Exeggutor	B, R, Y, G, S
083	Farfetch'd	B, R, Y, G, S
022	Fearow	B, R, Y, G, S
160	Feraligtr	G, S
180	Flaafy	G, S
136	Flareon	B, R, Y, G, S
205	Forretress	G, S
162	Furret	G, S
092	Gastly	B, R, Y, G, S
094	Gengar	B, R, Y, G, S
074	Geodude	B, R, Y, G, S
207	Gligar	G
203	Girafarig	G, S
044	Gloom	R, Y, G, S
042	Golbat	B, R, Y, G, S
118	Goldeen	B, R, Y, G, S
055	Golduck	B, R, Y, G, S
076	Golem	B, R, Y, G, S
210	Granbull	G, S
129	Magikarp	B, R, Y, G, S
240	Magby	G, S
126	Magmar	B, G, S
081	Magnemite	B, R, Y, G, S
082	Magneton	B, R, Y, G, S
056	Mankey	R, Y, G
226	Mantine	G
179	Mareep	G, S
105	Marowak	B, R, Y, G, S
183	Marill	G, S
154	Meganium	G, S
052	Meowth	B, S
011	Metapod	B, R, Y, G, S
151	Mew	-
150	Mewtwo	B, R, Y
241	Miltank	G, S
200	Misdreavus	G, S
146	Moltres	B, R, Y
122	Mr. Mime	B, R, Y, G, S
089	Muk	B, R, Y, G, S
198	Murkrow	G, S
177	Natu	G, S
034	Nidoking	B, R, Y, G, S
031	Nidoqueen	B, R, Y, G, S
029	Nidoran Female	B, R, Y, G,
S032	Nidoran Male	B, R, Y, G, S
030	Nidorina	B, R, Y, G, S
033	Nidorino	B, R, Y, G, S
038	Ninetales	B, Y, S
164	Noctowl	G, S
224	Octillery	G, S
043	Oddish	R, Y, G, S
138	Omanyte	B, R, Y
139	Omastar	B, R, Y
095	Onix	B, R, Y, G, S
046	Paras	B, R, Y, G, S
047	Parasect	B, R, Y, G, S
053	Persian	B, S
231	Phanpy	S
172	Pichu	G, S
018	Pidgeot	B, R, Y, G, S
017	Pidgeotto	B, R, Y, G, S
016	Pidgey	B, R, Y, G, S
025	Pikachu	B, R, Y, G, S
221	Piloswine	G, S
204	Pineco	G, S
127	Pinsir	B, Y, G, S
186	Politoed	G, S
060	Poliwag	B, R, Y, G, S
061	Poliwhirl	B, R, Y, G, S
062	Poliwrath	B, R, Y, G, S
077	Ponyta	B, R, Y, G, S
137	Porygon	B, R, Y, G, S
233	Porygyn2	G, S
057	Primeape	R, Y, G
054	Psyduck	B, R, Y, G, S
247	Pupitar	G, S
195	Quagsire	G, S
156	Quilava	G, S
211	Qwilfish	G, S
026	Raichu	B, R, G, S
243	Raikou	G, S
078	Rapidash	B, R, Y, G, S
020	Raticate	B, R, Y, G, S
019	Rattata	B, R, Y, G, S
223	Remoraid	G, S
112	Rhydon	B, R, Y, G, S
111	Rhyhorn	B, R, Y, G, S
027	Sandshrew	B, Y, G, S
028	Sandslash	B, Y, G, S
212	Scizor	G, S
123	Scyther	R, Y, G, S
117	Seadra	B, R, Y, G, S
119	Seaking	B, R, Y, G, S
086	Seel	B, R, Y, G, S
161	Sentret	G, S
090	Shellder	B, R, Y, G, S
213	Shuckle	G, S
227	Skarmory	S
188	Skiploom	G, S
080	Slowbro	B, R, Y, G, S
199	Slowking	G, S
079	Slowpoke	B, R, Y, G, S
218	Slugma	G, S
235	Smeargle	G, S
238	Smoochum	G, S
215	Sneasel	G, S
143	Snorlax	B, R, Y, G, S
209	Snubbull	G, S
021	Spearow	B, R, Y, G, S
167	Spinarak	G
007	Squirtle	B, R, Y
234	Stantler	G, S
121	Starmie	B, R, Y, G, S
120	Staryu	B, R, Y, G, S
208	Steelix	G, S
185	Sudowoodo	G, S
245	Suicune	G, S
192	Sunflora	G, S
191	Sunkern	G, S
220	Swinub	G, S
114	Tangela	B, R, Y, G, S
128	Tauros	B, R, Y, G, S
216	Teddiursa	G
072	Tentacool	B, R, Y, G, S
073	Tentacruel	B, R, Y, G, S
158	Tododile	G, S
175	Togepi	G, S
176	Togetic	G, S
157	Typhlosion	G, S
248	Tyranitar	G, S
236	Tyrogue	G, S
197	Umbreon	G, S
201	Unown	G, S
217	Ursaring	G
134	Vaporeon	B, R, Y, G, S
049	Venomoth	B, R, Y, G, S
048	Venonat	B, R, Y, G, S
003	Venusaur	B, R, Y
071	Victreebel	B, Y, G, S
045	Vileplume	R, Y, G, S
100	Voltorb	B, R, Y, G, S
037	Vulpix	B, Y, S
008	Wartortle	B, R, Y
013	Weedle	B, R, G, S
070	Weepinbell	B, Y, G, S
110	Weezing	B, R, G, S
040	Wigglytuff	B, R, Y, G, S
202	Wobbuffet	G, S
194	Wooper	G, S
178	Xatu	G, S
193	Yanma	G, S
145	Zapdos	B, R, Y
041	Zubat	B, R, Y, G, S

B = Pokémon Blue
R = Pokémon Red
Y = Pokémon Yellow
G = Pokémon Gold
S = Pokémon Silver



Star Wars: Starfighter

PlayStation2

ERIKOISJAKSOT
Mene options-valikon koodivalikkoon ja kirjoita seuraavat koodit saadaksesi haluamasi erikoisefektin.

Koodi	Efekti
JAMEZ	My Day At Work
WOZ	Hidden Christmas Video
JARJAR	Jar Jar Mode
SIMON	Piilotetut valokuvat
BLUENSF	Experimental N-1 Fighter
MINIME	Kuolemattomuus
OVERSEER	Pelin kaikki fuskut aktivoituvat
DIRECTOR	Director Mode
LTDJGD	Energiaraportti
ANDREW	Pääsy moninpeluutilaan
HEROES	Hahmotelmia pelin sankareista
CREDITS	Lopputekstit
SHOTS tai SIZZLE	Perusasetukset
SHIPS	Pääsy pelin kuvagalleriaan
PLANETS	Pääsy *Star Wars* -galleriaan
TEAM	Pelin kehittäjien esittely





Conker's Bad Fur Day

Nintendo 64

Mene fuskuvalikkoon Optionsin kautta ja kirjoita seuraavat koodit saadaksesi haluamasi efektin.

Koodi	Efekti
BEELZEBUBSBUM	Pääsy It's Wariin
WELLYTOP	Pelaa Conkerin hahmossa War Modessa ja Race Modessa
BILLYMILLROUNDABOUT	Pelaa Greg the Grim Reaperina moninpeluutilassa
XFYHIJERPWAL IELWZS	Debug Mode
SPUNKJOCKEY	Extrabrutaali moninpeluumahdollisuus
SPANIELSEARS	Pelaa Spookyna Chapters Modessa
EATBOX	Pelaa Cavemanina moninpeluutilassa
EASTEREGGSRUS	Pelaa Neo Conkerina moninpeluutilassa
ANCHOVYBAY	Pelaa Slopranosina Chapters Modessa
MONKEYSCHIN	Pelaa Uga Bugana Chapters Modessa
BEEFCURTAINS	Pelaa Zombiella ja Villagerilla moninpeluutilassa
PRINCEALBERT	Pelaa Barn Boysina Chapters Modessa
CLAMPIRATE	Pääsy Bats Toweriin
BOVRILBULLETHOLE	Luodinreikä ja suuremmat voimat
VERYEASY	Pääsy Easy Modeen
WELDERSBENCH	Pääsy joka jaksoon
RUSTYSHERIFFSBADGE	Pelaa Sergeantina ja Tediz Leaderina moninpeluutilassa
CHOCOLATESTARFISH	Pääsy Heistiin
CHINDITVICTORY	Pelaa Weaselina moninpeluutilassa

NBA Hoopz

Dreamcast

ERIKOISEFEKTIT
Mene Versus-valikkoon ja kirjoita seuraavat koodit. Käytä X:ää ensimmäisen luvun muuttamiseen, A:ta toiseen ja B:tä kolmanteen. Suuntaa vaihdetaan ohjausristillä.

Koodi	Efekti
3-1-2 Ylös	Rajoittamaton turbo
0-2-3 Vasen	Beach
3-2-0 Vasen	Street
5-4-4 Vasen	Pelaa Dr. Atomicina
0-1-4 Oikea	Kotiasu
0-2-4 Oikea	Vierasasu
1-1-1 Oikea	ABA-pallo
0-1-1 Alas	Show shot -prosentti
4-4-4 Vasen	Pelaa ilman
2-2-2 Oikea	Ei virheitä
3-0-0 Oikea	Suuret päät
3-3-0 Vasen	Pienet päät
5-4-3 Vasen	Pienet pelaajat

Oni

PlayStation2

VAIHDA HAHMOA PELIN AIKANA
Vaihtaaksesi hahmoa pelin aikana paina **Select.** Näppäile sitten **L2, L1, L2, Neliö, Ympyrä, Neliö, L2, L2, L2, L2.**

TAPA YHDELLÄ LAUKAUKSELLA
Aktivoidaksesi tämän fuskun pelin aikana paina **Select.** Näppäile sitten **L2, L1, L2, Neliö, Ympyrä, Neliö, L3, R3, Ympyrä, Neliö.** Ääni kertoo sinulle toiminnon aktivoituneen.

RAJOITTAMATON ENERGIA
Aktivoidaksesi tämän fuskun pelin aikana paina **Select.** Näppäile sitten **L2, L1, L2, Neliö, Ympyrä, Neliö, R3, L3, R3, Ympyrä.** Ääni kertoo sinulle toiminnon aktivoituneen.

PIENET HAHMOT
Aktivoidaksesi tämän fuskun pelin aikana paina **Select.** Näppäile sitten **L2, L1, L2, Neliö, Ympyrä, Neliö, L3, R3, Neliö, Ympyrä.** Ääni kertoo sinulle toiminnon aktivoituneen.

SUURET HAHMOT
Aktivoidaksesi tämän fuskun pelin aikana paina **Select.** Näppäile sitten **L2, L1, L2, Neliö, Ympyrä, Neliö, R3, Neliö, Ympyrä, L3.** Ääni kertoo sinulle toiminnon aktivoituneen.





Supercross

PlayStation

FUSKU
Kirjoita seuraavat koodit pelin fuskuvalikkoon saadaksesi haluamasi efektin.

Koodi	Efekti
UNLIMITEDPC	Rajoittamaton teho
JOKERIDERS	Kaikki vähemmän vakavissaan olevat ajajat
NOBIKES	Näkymättömät moottoripyörät
NORIDERS	Näkymättömät ajajat
NDFSPD	Rajoittamaton turbo
LOFENCES	Matalat esteet
I AM WEAK	Näytä ajajien heikkoudet
EXPLODE	Räjähtävät tekstit

UUDET KENTÄT
Näillä salasanoilla pääset uusiin kenttiin.

Salasana	Kenttä
OTRATTWTGHWG	The Riverbed
OSSFMOGLFM	The Launching Pad
WMXPLIBWWA	The Washougal

UUDET KILPAILUT
Näillä salasanoilla pääset uusii kisoihin.

Salasana	Kilpailu
NUTSANDBOLTSS	Parts Unlimited
NEEDNEWEXHAUST	FMF
SUPPLIESONLINE	Wrenchead.com
SHOESANDTRICKS	Etnies Freestyle Games
THROWMEGOGGLES	Scott
SHOESANDTRICKS	Etnies Freestyle Games

UUDET AJAJAT
Näillä salasanoilla saat käyttöösi uusia ajajia.

Salasana	Ajaja
4XUSMXDNCHAMP	Johnny O'Marra
9XBELGIANCHAMP	Roger DeCoster
BUNGAVEE	Space Overlord
DTMHBOSS	Bradley G
ENDZONEDANCE	Smitty Sugarlegs
FORTYFOUR	Bob Page
HARVEYSAYSRELAX	Hot Tub Harvey
HONORFIRST	Moto Samurai
IRONMAN	David Bailey
JOUSTER	Sir Dirthead
LETSGOEAGAL	EA Gal
LOVESBRAINS	The Zombie
LOOKMANOBODY	Doctor Invizzo
MARROWMAN	Bones
MASKEDMAN	El Luchador
MELLOWOUT	Tie Dye Guy
METALDUDE	MR-34 Robot
MMMSQUIRREL	Harry Bigfoot
ONESMALLSTEP	Astro Nut
PEANUTBUTTER	Agent Albert
PLAIDROCKS	Brave Scotsman
POSSUMPANCAKES	Billy Ray MudMullet
POLKADOT	Tricky The Clown
PYRAMIDSCHEME	Sarcophagus Jones
SIDEBURNS	The King
SQWAK	Marimba
THREEPIECESUIT	Spitt Polish
TRIPLELEAPER	Supercross Avenger
WHOSTHAT	Some Guy
WWWECKOCOM	Ecko Rider

JAPANI

1	(-)	World Soccer Winning Eleven 5 [PS2]
2	(-)	Dragon Quest Monsters 2 [GBC]
3	(-)	One-Piece Ground Battle [PS]
4	(-)	Shutokou Battle Zero [PS2]
5	(-)	The Devil & I [PS2]
6	(-)	Denscha de Go! 3 [PS2]
7	(-)	Dance Dance Revolution 4th Mix [PS]
8	(-)	Extermination [PS2]
9	(-)	Pilot ni Narou 2 [PS2]
10	(-)	Legend of Zelda: Oracle of Ages [GBC]

Lista perustuu myyntiin Japanissa.

PLAYSTATION

1	(1)	Final Fantasy IX [PS]
2	(2)	SSX [PS2]
3	(-)	Oni [PS2]
4	(8)	The World is not Enough [PS]
5	(4)	Tekken Tag Tournament [PS2]
6	(7)	Tony Hawk's Pro Skater 2 [PS]
7	(1)	Driver 2 [PS2]
8	(-)	FIFA 2001 [PS2]
9	(6)	Legend of Dragoon [PS]
10	(5)	NHL 2001 [PS2]

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

Kärki LISTAT



NINTENDO 64

1	(3)	The World is not Enough
2	(2)	Pokémon Stadium
3	(1)	Legend of Zelda: Majora's Mask
4	(-)	Mario Kart 64
5	(4)	Mario Tennis
6	(6)	Pokémon Puzzle League
7	(2)	Mario Party 2
8	(10)	Perfect Dark
9	(-)	Pokémon Snap
10	(7)	Super Smash Bros

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

DREAMCAST

1	(-)	Phantasy Star Online
2	(-)	Grandia II
3	(1)	Shenmue
4	(10)	Sonic Adventure
5	(-)	Soul Calibur
6	(6)	Metropolis Street Racer
7	(3)	Quake III: Arena
8	(2)	Tony Hawk's Pro Skater 2
9	(5)	Virtua Tennis
10	(-)	Sonic Shuffle

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

KONSOLIPELAAJA TOP 20

FINAL FANTASY IX [PS]	1.	(1)
PHANTASY STAR ONLINE [DC]	2.	(3)
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK [N64]	3.	(2)
SHENMUE [DC]	4.	(4)
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 [PS/DC]	5.	(6)
ZONE OF THE ENDERS [PS2]	6.	(–)
VIRTUA TENNIS [DC]	7.	(7)
GRANDIA II [DC]	8.	(10)
POKÉMON RED/BLUE/YELLOW [GB]	9.	(5)
FINAL FANTASY VII [PS]	10.	(11)
PERFECT DARK [N64]	11.	(9)
LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME [N64]	12.	(14)
ISS PRO EVOLUTION 2 [PS]	13.	(–)
DEAD OR ALIVE 2 [PS2/DC]	14.	(8)
SSX [PS2]	15.	(16)
STAR WARS: STARFIGHTER [PS2]	16.	(–)
RAYMAN REVOLUTION [PS2]	17.	(12)
TEKKEN TAG TOURNAMENT [PS2]	18.	(20)
MARIO TENNIS [N64]	19.	(13)
DRIVER 2 [PS]	20.	(15)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

TOIVELISTA

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY [PS2]	1.	(1)
FINAL FANTASY X [PS2]	2.	(2)
GRAN TURISMO 3 [PS2]	3.	(4)
SUPER MARIO ADVANCE [GBA]	4.	(5)
SHENMUE II [DC]	5.	(4)
VIRTUA FIGHTER 4 [PS2]	6.	(–)
MARIO KART ADVANCE [GBA]	7.	(6)
PAPER MARIO [N64]	8.	(9)
BLACK & WHITE [PS/PS2/DC/XB]	9.	(–)
SILENT HILL 2 [PS2]	10.	(10)
LARA CROFT [PS2]	11.	(7)
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE [XB]	12.	(11)
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON [GBA]	13.	(12)
SONIC ADVENTURE 2 [DC]	14.	(14)
DINOSAUR PLANET [GC]	15.	(16)
POKÉMON CRYSTAL [GBC]	16.	(8)
MALICE [XB]	17.	(18)
DEVIL MAY CRY [PS2]	18.	(19)
CRAZY TAXI 2 [DC]	19.	(–)
POKÉMON STADIUM GS [N64]	20.	(15)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

Haluatko olla vaikuttamassa kärkilistoihin? Kirjoita postikortille **5** mielestäsi tämän hetken parasta konsolipeliä ja **5** pelin toivelistasi. Lähetä kortti seuraavaan osoitteeseen:

KONSOLIPELAAJA, LISTAT, PL 317, 33101 TAMPERE.
KIRJEISSÄ LÄHETETTYJÄ LISTOJA EI LASKETA MUKAAN.

MAAILMAN PARHAITA HUBASARJOJA!



OSTA JA LUE ILOKSESI!

Verraton valikoima!

Lassi ja Leevi KAMUT RUTALA PÖRRÖ

ja paljon muita!

Myynnissä lehtipisteissä kautta maan.

Kysymyksiä & ***Vastauksia***

Heitä paha kysymys Konsolipelaajan peliasiantuntijoille: Konsolipelaaja / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere, tai konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi

HEI KONSOLIPELAAJA!

1. Kauanko Dreamcastille vielä tehdään pelejä ennen kuin Sega lopettaa niiden valmistuksen?
2. Mille konsolille julkaistaan eniten roolipelejä tämän ja seuraavan vuoden aikana?
3. Tuleeko Dreamcastille uutta *Sonic Adventurea* enää kakkososan jälkeen?
4. Minkä konsolin peleihin Sega keskittyy nyt Dreamcastin "kuoltua"?
5. Paljonko Gamecube maksaa kun se tulee myyntiin Suomessa? Milloin se tulee myyntiin täällä?
6. Onko *Sega Rally 2* mielestänne yhä Dreamcastin paras autopeli?
7. Mikä on mielestänne Dreamcastin paras mätkintäpeli?
8. Olen ajatellut ostaa *Skies of Arcadian, Grandia II:n* tai *Phantasy Star Onlinen.* Mikä niistä minun kannattaisi ostaa?
9. Voiko *Pokémon Gold & Silveriä* pelata tavallisella Game Boylla tai Game Boy Pocketilla?

SAMI

Shenmue II **ilmestyy 99 muun pelin tavoin Dreamcastille kuluvan vuoden aikana.**



HEI SAMI!

1. Pelituotanto jatkuu ainakin vuoden loppuun asti, sillä Sega julkaisee Dreamcastille vuoden 2001 aikana kaikkiaan 100 peliä. Niiden joukossa on monia hyvin lupaavia nimikkeitä.
2. Sitä on vaikea sanoa, sillä emme tiedä sataprosenttisella varmuudella mitkä kaikki japanilaiset roolipelit julkaistaan Euroopassa. Mainittakoon, että Square satsaa eniten PlayStation2:een.
3. *Sonic Adventure 2* tulee Suomeen tässä kuussa. Mahdollisesta kolmannesta osasta ei taida tietää vielä edes Sonic Team.
4. Vuonna 2001 Sega panostaa yhtä eniten Dreamcastiinsa. Ensi vuonna yhtiö keskittyy luultavimmin PlayStation2:een ja Game Boy Coloriin, mutta on ilmaissut mielenkiintonsa myös Gamecubea kohtaan.
5. Suomeen Gamecube ehtii ensi kevääksi, ja sen hinta tulee olemaan kilpailukykyinen PlayStation2:n ja Xboxin rinnalla. Tämän tarkempia tietoja Nintendolta ei ole herunut.
6. Kyllä.
7. *Virtua Fighter 3tb* tai *Soul Calibur,* riippuen siitä keneltä meistä kysyt. Pidämme myös kaikista Capcomin Dreamcastille tuottamista 2D-mätkintäpeleistä.
8. Jos haluat pelata yhdessä muiden kanssa, *Phantasy Star Online* on selvä valinta. Perinteisen japanilaisen RPG:n nälkään auttavat sekä *Grandia II* että *Skies of Arcadia,* jotka ovat periaatteessa aivan yhtä hyviä.
9. Ne toimivat kaikissa Game Boy -konsoleissa.

TOIMITUS

MORO!

Minulla olisi pari kysymystä ja olisin kiitollinen jos saisin niihin vastauksetkin!

1. Milloin *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* tulee Suomeen?
2. Tuleeko Game Boy Colorille tai millekään muulle konsolille *Dragon Ball* –peliä?
3. Onko *Final Fantasy X:ssa* oikeaa puhetta?
4. Pitääkö paikkansa että Xbox jumittaa usein?
5. Tuleeko *Halo* PlayStation2:lle?
6. Voiko PlayStation2:n kautta pelata onlinena?

Kiitos vastauksista, lehtenne on huippuhyvä!

MATTI

MORO MATTI!

1. Ennen joulua, mikäli Konamiin on uskominen.
2. Japanissa pelejä on pilvin pimein, mutta meidän markkinoillemme niitä ei valitettavasti tuoda.
3. Kyllä.
4. Xbox ei ole vielä täysin valmis, ja pelien "jumittuminen" johtuu monesti myös siitä, etteivät testattavat pelitkään ole vielä täysin valmiita. Sama koskee kaikkien konsolien puolivalmiita pelejä.
5. Bungie suunnitteli pelin PlayStation2 -versiota, mutta Microsoftin ostettua yrityksen peli ilmestyykin vain Xboxille. Kiitos kehuistasi!
6. Kyllä.

TOIMITUS

HEI!

1. Milloin Capcomin *Devil May Cry* ilmestyy Suomessa? Ilmestyyköhän se mahdollisesti myös Dreamcastille?
2. Milloin *Onimusha* ilmestyy Suomessa?
3. Milloin arvostelette *Resident Evil: Zeron?* En millään malttaisi odottaa!
4. Onko seuraava *Resident Evil* –peli *4* vai *5?* Oliko siis *Code Veronica* samanlainen sivuprojekti kuin *Gun Survivor* vai lasketaanko se sarjan viralliseksi osaksi?
5. Julkaistaanko *Ring of Red* suomessa?
6. Julkaistaanko yhtään *Suikogaiden* –peliä täällä?

Kiitos Suomen parhaasta konsolipelilehdestä!

PELURI

HEI PELURI!

1. Japanissa se ilmestyy kesän lopussa, joten joudumme odottamaan ainakin syksyyn asti.
2. Kesällä.
3. E3:n jälkeen tiedämme enemmän.
4. Capcomin tiedotteissa seuraava *Resident Evil* mainitaan sarjan neljäntenä osana, joten yhtiö ei ilmeisestikään pidä *Code Veronicaa* sarjan virallisena osana.



Toimituksemme rankkaa *International Superstar Soccer 2000:n* N64:n parhaaksi ISS-peliksi.

5. Kyllä.
6. Ei.
Kiitos kiitos, tässähän alkaa ihan nolottaa.

TOIMITUS

MOI!

1. Mikä Nintendo 64:n ISS –peleistä on paras: *International Superstar Soccer, International Superstar Soccer '98* vai *International Superstar Soccer 2000?*
2. Milloin *Conker's Bad Fur Day* ja *Paper Mario* ilmestyvät?
3. Ilmestyykö *Dinosaur Planet* Gamecubella N64:n sijaan?

TONI

MOI TONI!

1. Kaikki mainitsemasi pelit ovat melko samanlaisia, mutta mielestämme *International Superstar Soccer 2000:n* Career Mode nostaa sen muiden yläpuolelle.
2. *Conker's Bad Fur Day* on jo myynnissä, mutta *Paper Mario* ilmestyy markkinoillemme vasta syksymmällä.
3. Siltä vaikuttaa.

TOIMITUS

SEURAAVASSA NUMEROSSA

GAME BOY ADVANCE





Nintendon mukaan Game Boy Advance on kaikkien aikojen paras 2D-konsoli. Jättiyhtiön itseluottamus on korkealla, sillä se uskoo uutuustuotteensa päihittävän myyntiluvuissa sekä PlayStation2:n että Xboxin. Testasimme Game Boy Advancea ja konsolin ensimmäisiä pelejä.









Mukana tuhti TOKYO GAME SHOW -raportti sekä paketti herkullisia arvosteluja - testaajiemme hyppysiin joutuvat mm. FINAL FANTASY X ja SILENT HILL 2!